平成９年８月15日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第13号通巻199号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
August 15. 1997 No.199

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



¥100

◆夏より熱いニューゲーム

K.O.F.'97

MSH VS SF
マーヴルスーパーヒーローズ バーサス ストリートファイター

鉄拳3

◆待望の新作スクープ!!

HYPER NEOGEO 64
侍魂 SAMURAI SUPIRITS
ソーラーアサルト
ファイティング武術（ウーシュ）／ポケットファイター／ファイナルハロン
モーターレイド／コットン2／ほか

ヴァンパイアセイヴァー
Gダライアス

1997
8.15
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen

特別付録
Gダライアス B2ポスター
REVERSIBLE


君は生命の誕生を見る…
いのち
はじまり
TAITO FX-1
"今世紀中の復活は不可能"と、全国のシューターの間で噂された
《ダライアスシリーズ》最新作遂に登場！グラフィックは精緻を極め、
細部まで描き込まれたボスキャラは本気で恐い。
また、捕まえた敵キャラを最強兵器に変える"ビームシステム"。
さらに、ゾーン分岐を進化させ、選択したエリアによって
ストーリーが変わる新システムを搭載。
もう、これ以上のダライアスは望めない!!
Gダライアス
DARIUS
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー
募集中！
お問い合せ先045(593)7100
TAITO HOMEPAGE
http://www.taito.co.jp/
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1997
ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO

伝説と化した1994年のライブから3年・・・。沈黙を破って遂にヤツらが立ち上がった!

ZUNTATA RECORDS

ZUNTATA RECORDS 設立記念イベント

「ZUNTATA LIVE 1997~CINETEQUE RAVE~」開催決定!

メガヒット連発のZUNTATAが、最新作「G DARIUS」をはじめ、
おなじみのナンバーを中心に送る、映像とサウンドのシンクロニシティ・ライブ!
すべてのゲーム世代に向けて放つ、今夏最大の衝撃!乞うご期待!!

【東京】日時:8月31日(日) 開場15:30 開演 16:00
会場:渋谷 ON AIR EAST

【大阪】日時:9月14日(日) 開場15:30 開演 16:00
会場:梅田 HEAT BEAT

※開場、開演時間の若干の変更があるかもしれません。予めご了承ください。

チケット:「チケットぴあ」にて発売中!!スタンディング/ 前売り3,800円 当日4,000円

東京 チケットぴあ 03-5237-9999 大阪 チケットぴあ 06-363-9999 名古屋 チケットぴあ 052-320-9999 福岡 チケットぴあ 092-708-9999

主催:(株)メディアルーム 問い合わせ先:「ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE～」事務局0120-73-2000

《ZUNTATA RECORDS 新譜案内》

NO.1 シューティングゲームは、サウンドでも頂点を目指す!

7.21 ON SALE!

もうひとつのダライアスが奏でる、重厚かつ壮麗な世界。

【ダライアス外伝ーザ・ラスト キッスー】7月21日発売!

「ダライアスTHE OMNIBUS-世代-」に次ぐタイトーの大ヒットシューティングゲーム「ダライアス」シリーズ、フルアレンジアルバム第2弾!!重厚な世界観と壮麗なグラフィックで多くのファンを魅了した「ダライアス外伝」。OGR(ZUNTATA)によるオリジナルBGMが、フルアレンジバージョンとして新たな生命を受ける。

価格2,550円(税込)ZTTL-0013

DARIUS GAIDEN -The Last Kiss-

8.21 ON SALE!

サウンドもゲームも、一体どこまで進化し続けるのだ!

【G ダライアス】8月21日発売!

期待のダライアスシリーズ最新作「G DARIUS」のオリジナルサウンドトラックが早くも登場!フルポリゴンによる脅威のシューティングゾーンが、歴代のダライアスシリーズのサウンドを手がけたOGR(ZUNTATA)によってさらに広がる。今、君は生命の誕生に遭遇する…。

価格2,550円(税込)ZTTL-0014

G DARIUS

「G-ダラ買って、ライブへ行こう!」キャンペーン

ただじゃすまない、帰さない。
ビッグな興奮と超レアなお宝付き

「G-DARIUS」のCDに入っている初回特典応募シールとライブのチケットを持ってライブ会場に来てくださった方にもれなくズンタタ特製グッズをプレゼント!!また、ライブに来れなかった人は、初回特典応募権シールをアンケートハガキに貼って返信していただくと、抽選で右記の商品が当たります。

ライブで使用した楽器…………1名
リハーサルビデオ(特別メキング)…10名
オリジナル未収録カセット……20名
オリジナルミニステッカー…100名

衝撃スクープ!!

HYPER NEOGEO 64

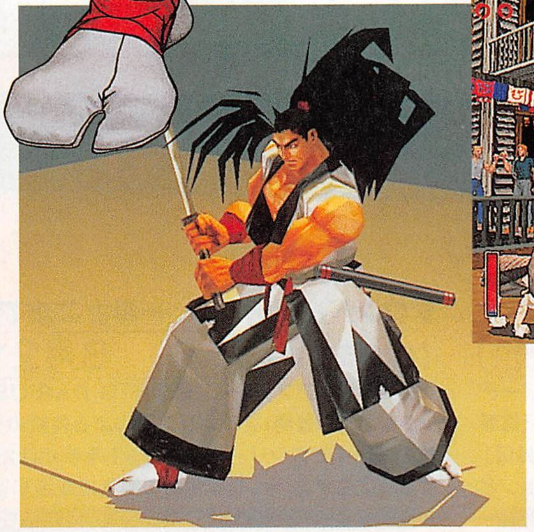
侍魂 SAMURAI SPIRITS ™

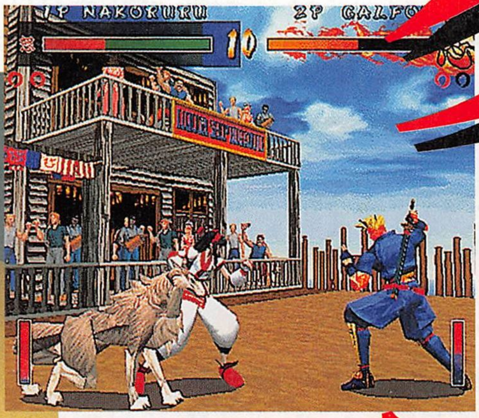


HAOHMARU 覇王丸

ついにポリゴンになった覇王丸。彼の持つ豪快な技の数々は、果たして再現されるのだろうか？







刻は満ちた！ 3D侍バトル始動!!

以前のAOUショーではプロモーションビデオのみの参考出展だったサムスピ3Dが、このプライベートショーで急展開。5分を超える気合の入った新デモに加え、一部のキャラについては実際のゲーム画面上で動いている姿まで確認できた。

話は前後するが、気になるプレイヤーキャラは全部で11人。このうち本作で初登場となるのは「柳生　般馬（はんま）」と「色（しき）」の2人で、特に色のバックストーリーは（プロモビデオを見たかぎりでは）いわくありげで興味深い。さらに、「斬紅郎無双剣」以降採用された修羅、羅刹の剣質選択も採用されており、ポリゴン化されたことによるゲームシステムの根本的な変化も考えると、まったく新しいキャラが22人いると言っても過言ではないだろう。とにかく、サムスピの持つ世界観はそのままに、さらに臨場感の増した「死合」を満喫できそうだ。



柳生磐馬

HANMA YAGYU

一見重量級のニュー
フェイス。右手に
付けたギミック
が不気味だ。
十兵衛との関係
は
定かではないが…。





SHIKI

色

このシビアな感覚、
もうたまりません。
悪玉に操られている
らしいが、真偽のほ
どはいかに…!?



彼本人よりも、愛犬パピィが気になる人も多いかと（笑）。フィールドを１人と１匹で駆け回る姿が楽しみ。

ガルフォード
GALFORD



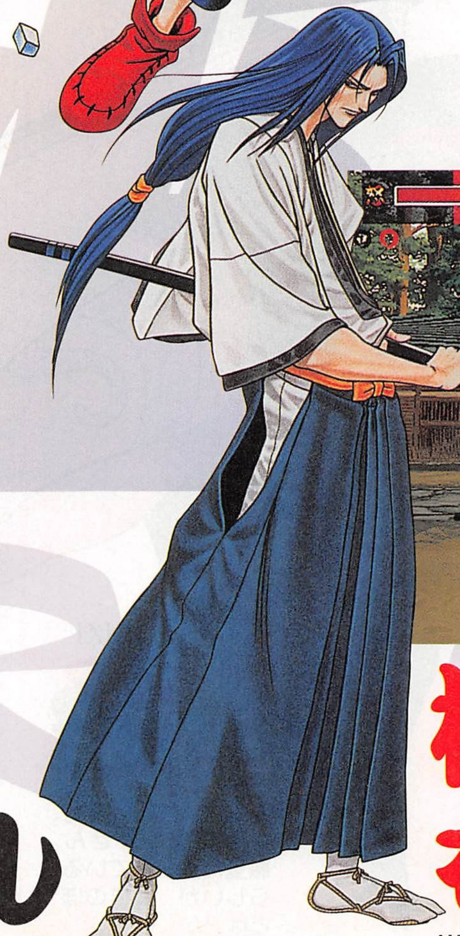
ナコルル
NAKORURU

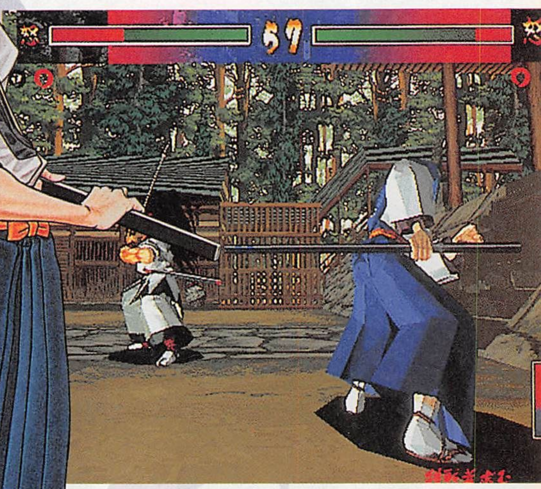
旧コスチュームに戻って動きやすくなった!? 修羅と羅刹で連れている動物が変わる可能性濃厚。



ちょっと閑丸入っているかな（笑）？美しかった氷の技がどうなるのか、非常に楽しみなところだ。

リムルル
RIMRURU





懐のリンゴが相変わらずお茶目な右京。圭殿のために一途に闘い続けてきた彼、今度もやっぱり!?

橘右京
UKYO TACHIBANA

侍魂ついに始動

牙神幻十郎
GENJURO KIBAGAMI

やっぱり今回もいます「覇王丸殺ス！」の人。３Ｄでも三連殺や花札はあるのだろうか？



風間蒼月
KAZAMA SOGETSU



追い忍蒼月もポリゴンで再登場。プロモでの水の演出は非常にきれいだったぞ。

風間火月
KAZUKI KAZAMA

やっぱり今回も燃えている火月。ストーリー的な絡みは不明だが、圧倒的な爆発力は再現されるか？



服部半蔵
HANZO HATTORI



ロボチックな装束がシブさ爆発の半蔵。３Ｄでも分身したり消えたりするのだろうか？

これぞチャンバラ！縦横無尽に走りまわれ

残念ながらゲームのプレイはできなかったが、パンフレットやデモプレイから察するに「3次元を生かした動き」を強く意識しているようだ。前後左右へ自由にダッシュできる（敵に背を向けられる！）ほか、フィールドにも壁や床にさまざまな仕掛けがあるもよう。まったく新しい「チャンバラ」が君の目の前に見参する日は近い!!

（ハマー）

無念なりへびぃでぃ! またも予選落ち

この夏、予選落ちしたくなけりゃあ今からチェックしな。

担当：借金　ひろし





チームバトル開催 KOF94

チームバトルの幕開けとなった「KOF94」。新しいシステムに盛り上がり、全国で熱狂的なファンを作り上げた作品である。

誰を先鋒にするか、誰を大将にするかなど、キャラ順を決めるところから闘いは始まっていた対戦格闘初の3on3システム。ゲームシステムには以下のものが存在した。



1人が1キャラを操り3人で楽しむような遊びも各地で見られた。

●攻撃避け

A+B同時押しで使うことができた全キャラ共通の避け動作。投げ以外の一切の攻撃から身をかわすことができた。



相手の攻撃をすかす攻撃避け。95ではこのシステムが継承された。

●ふっとばし攻撃

操作法はC+D。地上・空中共に使用でき、ヒットすれば相手をダウンさせることができた。空中ふっとばしは、ジャンプ大Kと同じモーションだった。

●援護攻撃

気絶したりつかみ技をくらったときなどにA+B+C同時押しで控えの選手の援護を受けることができた。画面に仲間がいることや、体力が相手より少ないなど条件も細かく決められていた。



援護を考えて投げを使うなどの戦略もあった。

●パワー溜め

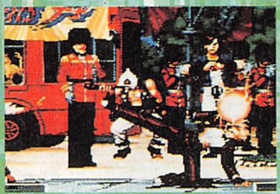
ABC押しっぱなしで下のゲージを溜めることができ、MAXIMUMになると、攻撃力が1・5倍になる。また、超必殺技も出すことができた。

●スルーアタック(避け攻撃)

ガードモーション中にレバー前+A(orB)で出せる、餓狼シリーズではおなじみだった避け攻撃。94では攻撃力がなかったのだ。



相手の攻撃に対して発動するガードモーション中に入力。



このスルーアタックは94にしか存在しなかった。

●投げ超必

相手を投げた後にすぐに動ける投げ技が条件。投げた後に、相手が地面につく瞬間に超必殺技を入力すると投げの威力が超必殺技に化けるというもの。見た目には超必殺技の暴発だが威力はすごかった。



相手を投げた時に動けるキャラなら超必殺技を使ったものだ。



これでサイコソルジャーチームが一気にパワーアップしたね。

●投げ乱舞

キャンセル必殺投げから着地に投げられ判定が残っていたため柔道が史上最強の格闘技と思えたほどの秘技。その爽快感は抜群で、CPU戦ではストレスを3年分吹っ飛ばすほど気持ち良く遊べたもの。これが楽しみたいがために94をロムごと購入した人も少なくない。そしてボスには、ルガールが初登場。ジェノサイドカッターに泣いた人も多いことだろう。

そんな94のキーワードは、攻撃避け初登場と餓狼シリーズのスルーアタック(避け攻撃)だ。



ステージも懐かしいものばかり。

みつけたものは宝か？ それともスクール水着か？
真夏のイチ押しゲームを潜行探索せよ！

SUMMER



君の好きなチームが作れるようになった

KOF95では、エディットモードが登場。これにより君の好きなチーム編成ができるようになった。


チームを自由に組めるようになったエディットモード。

システムはどうなったかというと、攻撃避けやふっとばし攻撃、援護攻撃やパワー溜めといったところは継承、そして新たに以下のものが加わった。

●カウンター攻撃
"攻撃避け"から攻撃する攻撃手段（ちょっとややこしい）であるカウンター攻撃が登場。相手の攻撃を避けて攻撃できるため、相手が避けて出したカウンター攻撃を避けてカウンター攻撃なんていう攻防が生まれた。


カウンター攻撃を決めた後は必殺技にキャンセルだったね。

●ガードキャンセル
下のゲージがマックスのとき（体が光っているとき）には、必殺技か超必殺技をガードマーク中に入力成立させることでガードキャンセルができた。この条件で、ガードキャンセルが使えたのは、KOFシリーズでも95だけである。


無敵時間のないやつは攻撃くらったりするけどかなり使えた。

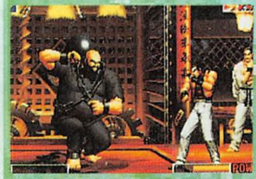
●ジャンプ攻撃キャンセル
ジャンプ攻撃キャンセル・空中必殺技という連携ができるようになったのが実は95が最初。

●大ジャンプ
ジャンプする際にレバーを一瞬だけ入れることより長く跳べる大ジャンプになる。

●投げキャンセル
コマンド投げが決まらない条件のもとでコマンド投げを入力することで通常技の硬直をなくしてしまう技。これにより大P・大P・ハリケーンアッパーなんていう格好いい連続技もたくさん生まれた。

●中段技
レバー入れ大Pなどで相手のしゃがみガードを崩す中段攻撃があったのも95から。

●必殺技強弱切り替え
必殺技を入力した後に違うボタンで入力し直すことで技のスピードや段数を変えることができた。


君の近くのチャンが遅かったりしなかったかな？

●ABC同時押し大P
ボタンを押したときの優先順位を利用して小K連打から大Pへ移行するテクニック。成功すれば大ダメージだがその難しさから失敗することも多く、逆にチャンスを逃してしまいがち。中級者殺しの技である。

●勝ちポーズの追加
システムではないが、対戦に勝利したときの各キャラの勝ちポーズが2種類になった。細かいところだけどうれしい変更である。



96になってシステムががらりとチェンジ。変更点もたくさんあったね

●ダッシュからランへ
間隔が決められていたダッシュからレバーを入れている間、走り続けるダッシュへと変化した。

●攻撃避けから緊急回避に
94、95で親しまれてきた攻撃避けがついに消去。まあ一応大門とクラークにはあったけどシステム的には無くなってしまった。その代わりに緊急回避動作（前転と後転）が加わった。攻撃避けとの違いは、相手の裏に回るといった攻めの手段にも使えたこと。この緊急回避動作は下のゲージがマックスならば、ガード後に出すこともできた。

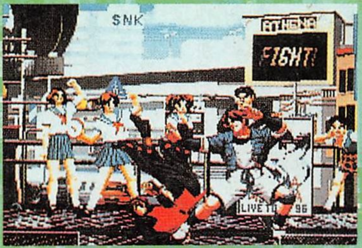
●ダウン回避
相手に攻撃をもらいダウンするとき、着地する直前にA＋Bと入力することで素早く起き上がるダウン回避が使えた。

●ふっとばしのカウンター
ふっとばし攻撃には、相手がくらった状態によってカウンターというものが加わった。主に相手が必殺技を出そうとしたときに攻撃を当てるとカウンターであったが、マックス状態ならダッシュで走る最中もカウンターをとられた。このカウンター状態は、一瞬やられ判定を持っているためさまざまな追い打ちを当てることができた技である。


ダウン回避することで攻撃そのものを逃げられることもあった。

●小、中、大ジャンプ
レバーを入れる長さや一度下に入れてから上方向など、入力を変えることでジャンプの軌道も操れるように。これによって空中戦もかなり奥が深くなった。

●ガード弾き
ある回数分ガードをしてしまうとガードを崩され無防備になってしまうガードクラッシュ。これのおかげでラッシュをかけられているときのプレッシャーはかなり強かった。


この後にちゃんと攻撃している人って少なかったような。

●超必殺技がパワーアップ
体力が赤い状態であるか、下のゲージがマックスであれば超必殺技が出せる。96ではこの2つの条件を満たしていると超必殺技がパワーアップし、餓狼でいうところの潜在能力というべき必殺技が出せた。


なかには技自体が変化するものもあった。

●多段ヒット入力
通常技に超必殺技を出せない状態でキャンセルすることで通常技の段数を稼ぐことができた。

システムだけでもKOFの歴史の重さを感じてくれたかな。そして、なんと97は…（次のページへ急げ）。

一口情報：ネオプリントのフレームで新たにSNK人気キャラクターのフレームが登場するらしい。どんなキャラクターが加わるのか、ポーズ・アングルはどうかはわからないが、どちらにせよ喜ばしいことだ。（答えは234ページに）



いよいよ本題のKOF'97に入っていくわけだが、なんとKOF'97では2つの異なるシステムが存在している。

その2つのシステムというのはそれぞれ、「アドヴァンストモード」と「エキストラモード」と呼ばれるもので、96のシステムをもとに改良したものがアドヴァンストモード。そして94をベースにしたものがエキストラモードとなっている。

だからプレイヤーは、この2つのモードから任意に選択してシステムを選ぶことになったのだ。それで前のページで前作までのゲームシステムをおさらいしたってわけなのだ。

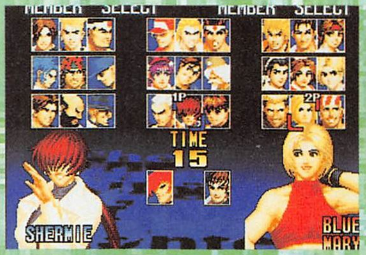
そんなことといわれちゃうと2つのモードが気になってしまうわけだけど、モード共通のシステムってのもあるからはやる気持ちを抑えて、まずはそいつを見てほしい。



言われてみれば、下のゲージが右と左で違うねぇ。

モード共通のシステム

システムってわけではないけど最初にエディットがあることをいっておこう。今回も君の気に入ったキャラだけでチームを組むことができるぞ。また庵はチームを組んでいないためエディットでしか選べない。庵の隣にいる真吾（草薙の後輩らしい）も同様にエディット専用キャラなので、使うにあたり今からパートナーを考えておこう。



シェルミー、なぜ顔を隠すんだ？それはね……以下続かない。

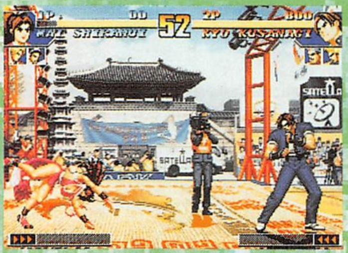
モード共通の操作として真っ先に挙がるのが、バックステップ。前作までと同様に間合いを離したいときにはバックステップを使おう。えっ？なんでダッシュをとばしてバックステップだけなのかって。フフ、それこそ今回のテーマだよ。そういうことなんでダッシュは待っていてね。

続いてふっとばし攻撃。これも前作まで同様にヒットさせれば相手をふっとばすことができる。地上、空中どちらでも出すことができるので、戦略の要になってきそうだ。96にあったふっとばしのカウンターがあるかどうかが気になるところである。

96から加わったダウン回避も共通のシステムに取り入れられた。前作では切り株返しをかわすといった使用法もあっただけに、ダウン回避するかどうかの駆け引きも熱そうである。



どか〜んときつい1発がヒット。カウンターがあるといいねぇ。



モードが変われば色も変わる。前の写真と比べてみよう。ちなみにダウン回避をしているところ。

KOFシリーズで、相手のゲージを下げるものといえば、挑発。今回ももちろん挑発は存在しているが、挑発するためのボタンが、B＋C同時押しからスタートボタンへと変更した。2つ同時押しするのに比べればミスはなくなるという感じなのかな。

そうそう、挑発といえばやはりジョー東。彼の挑発は品こそないものの年々磨きがかかっているね。他のキャラクター達にも期待がかかるね。

気絶してしまったときやつかみ技をくらっているとき、画面内に味方がいれば援護攻撃で助けてもらうことができる。援護攻撃はピンチのときに助かるシステムってのもうれしいし、なによりチームバトルって感じが出ていて好印象。今回もキャラ同士の相性はかなり左右され、相性が悪いと絶対助けに来ない。



挑発は相手のゲージを下げるかなり重要なシステムだ。



2人の間に兄弟愛はあるのか。それはさておき援護はいいものだ。

あとは、イベント的なところにも目を向けて楽しんでほしい。96で1人目にラルフとクラークがいると合体ポーズを決めたり、京と庵だとセリフが変わったりしたのは記憶に新しいよね。今回はこの辺も大幅にパワーアップしているようなので、「夏の祭典」にふさわしいお祭り気分が味わえること間違いなし。対戦前や試合の間には背景も良く見ると思わぬ収穫があるはずだ。



演出第一号は舞とアンディ。KOFで披露宴とはシャレすぎ？

この辺が気になるんだよ

まだ明らかになっていないシステム部分の中で、「これは結構今回にあるんじゃないの？」という線をなんとなく探ってみた。まあ、軽い気持ちで読みながら適当に共感したり反論してくれればいいです。

●予想その1

エキストラモードには攻撃避けがあるって話だけど、避けから攻撃するカウンター攻撃はどうなっているんだろうか。96の大門たちもなくなっていただけにもうないかもしれないなぁ。可能性は40%というところか。

●予想その2

前作にあった後ろ方向のみ可能な空中ガードはどうだろう。これならまだ残っていても不思議ではないし。あっ、でもよく考えたらほとんど使わなかったよあれ。可能性は70%。

●予想その3

システムじゃないけど、龍虎チームやテリーの飛び道具。あれって95までは飛んでたよね。96ベースのアドヴァンストモードでは飛ばないけど、94ベースのエキストラモードでは飛んでいったりして、そんなわけないか。いや、ないともいえないよ。30%ってとこかな。

一口情報：サターン・プレイステーションにて、「ＳＮＫファンーＣＤ　餓狼伝説編（仮タイトル）」が発売されることが決定した。内容、発売日等は未定だが、ネオジオの「K.O.F.'96　ネオジオコレクション」のような内容になるのかな？

K.O.F'96を改良した ADVANCED アドヴァンストモード

ここでは、アドヴァンストモードのシステムを確定している範囲で紹介していこう。

●パワーゲージ

今までのKOFとは異なるアドヴァンスト（ADV）パワーゲージを採用。このパワーゲージの特徴は、パワー溜めがなく、必殺技を出すか攻撃を当てることによってゲージを溜めていく方法を取っていること。だから攻めた分だけゲージが溜まる。そしてパワーゲージの横に3つの枠があり、マックスになったパワーはここにストックされていく。今までのパワーゲージならばマックスになるとそのまま攻撃力が上がったが、このADVパワーゲージはマックスになるとストックしてしまう。そのかわり、ストックしたものをABC同時押しにより自分の好きなときにマックス状態を発動できるようになっているのだ。



ゲージはストックでき、ABCを同時押しすると発動する。

●ダッシュ（走る）

96のシステムを継承しているためダッシュはレバーを入れている間、走っていく。一気に間合いを詰められるのでふっとばしを当てた後もなんなく攻められる。また、後ろに走れるかは謎。

●ジャンプ

レバー一瞬上方向入力で小J、レバー下の後一瞬上方向入力で中J、下上で大Jと96のシステムを利用しているのでジャンプの軌道も多い。



右はモード共通のバックステップ。左はADVのダッシュだ。



中ジャンプから軌道に残像がつくのでわかりやすい。

またジャンプといえば、相手を跳び越したときに、空中必殺技を逆入力することで反対側から必殺技で振り向くということができたが、この辺も対戦内容に影響が出てくるため、継承されていてほしい部分である。

●緊急回避動作

A＋B同時押しは、緊急回避動作。レバーと組み合わせることで前にも後ろにも移動することができる。緊急回避は動作の終わりにやられ判定が存在したため多用できなかったが、攻めにも使うことができるのが攻撃避けとの違い。移動手段としてもうまく使っていこう。



攻撃を回避するだけでなく攻めにも使えるのが緊急回避。

また、ガードした後はマックス状態のみガードモーション中に緊急回避することができる。

●投げはずし

相手に投げでつかまれたときにレバー＋ボタンもしくはA＋B同時押しで、通常投げ（必殺投げは不可）を外すことができる。これは、ここに書いてある通りアドヴァンストモードだけの特権である。



投げはずしは、弾いた側も弾かれた側もモーションが格好いい。

K.O.F'94をもとにした EXTRA エキストラモード

エキストラモードは前作までのシステムをうまく活用しているモード。94をもとにしているので攻撃避けなどがある。



今までのゲージに矢印が付いているのがエキストラの特徴。

●ダッシュ（一足跳び）

94タイプを採用しているため、移動距離が決められているダッシュ（一足跳び）が特徴。アドヴァンストモードのダッシュ（走る）とこんがらがらないようにうまく使っていこう。

●パワー溜め

パワーゲージは今まで通りパワー溜めによって溜まっていく。そしてゲージが溜まれば、その時点でパワーマックス状態が発動し攻撃力が上がる。もちろん超必殺技も使えるようになるぞ。挑発との競り合いが今から予想されるね。

●大ジャンプ



レオナはこんなポーズで気合なんか入るんだろうか。

エキストラモードには通常ジャンプと一瞬レバー上で出る大ジャンプの2種類しかない。単純だが、侮れない。

●攻撃避け

KOF94をもとにしているだけあってこいつは見逃せないだろう。攻撃避け動作中は、投げこそくらうもののほかの一切の攻撃から回避できるため、心強い。また、タイミングを誤っても攻撃避け→攻撃避けと出していくことで乱舞技や超必殺技も悠々抜けられるのは強みである。防御面のドラフト1位といったところかな。

システムとは全然関係ないが、94をもとにしているということは、当然ユリやキングで必殺技フィニッシュされたときはコスチュームが破けて……やったね、エキストラモード。っていうのは私の勝手な期待でした。

最後にエキストラの話題を1つ。パワーマックス状態＋体力点滅のときにはコマンド操作で威力が増大するパワーMAX超必殺技が出せるらしい。ビジュアルも変わるみたいだから試す価値は高い。



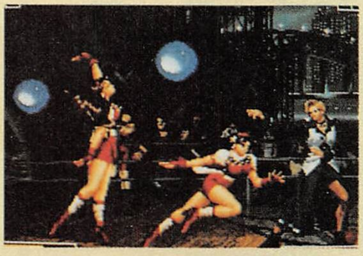
懐かしいKOFが帰ってきた感じだね。後は使いこなすだけだ。



裏百八式・大蛇薙は変わりようがない気も、モーションの自体が異なるまったく別の技なのか？

この辺はちとキツいか？





一口情報：SNKからシューティングゲーム「パルスター」の続編が出る？　発売時期に関しては「未定です。スンマセン」（SNK宣伝課　梅本氏）とのことだが、あのカワイイ操縦士の女の子は健在なのだろうか。

NEW FACE TEAM

これまでの借りを格闘大会で全部返してやるのさ…



SHERMIE

格闘スタイル：型は特にないが、主に投げが中心
誕生日：2月13日
年齢：21歳
出身地：フランス
血液型：B
身長：173cm
体重：68kg
趣味：バンド・仏映画鑑賞
好きな食べ物：魚（特に光りもの）
得意スポーツ：アイススケート
大切なもの：パソコン
嫌いなもの：セロリ・シチュー・高校野球
B−92　W−63　H−87
声優：西川葉月

NANAKASE YASHIRO

格闘スタイル：型は特にないが、主に打撃系の技が中心
誕生日：12月31日
年齢：23歳
出身地：日本
血液型：O
身長：190cm
体重：99kg
趣味：バンド・旅行
好きな食べ物：穂先メンマ
得意スポーツ：水泳
大切なもの：琥珀
嫌いなもの：ナス・狭いところ
声優：栗根まこと

CHRIS

格闘スタイル：型は特にないが、主にスピードを生かした攻撃が中心
誕生日：5月3日
年齢：14歳
出身地：スウェーデン
血液型：AB
身長：160cm
体重：48kg
趣味：料理
好きな食べ物：ブータン
得意スポーツ：オリエンテーリング
大切なもの：自然
嫌いなもの：グミキャンディー・頭を気軽に触る人
声優：緒方りお

なんと（やっぱり）あの赤毛の男が諸悪の根源。しかし、格闘技を習得していない三人が、どこまでK.O.F.でやっていけるか見物である（かわいそうなアメリカンスポーツチーム…）。

一口情報：しかし、庵とバンドを組もうとする物好きなやつは、どんな奴なのだろうか。たぶん庵はハードロックなのだろうが、やはりイングベイのように、ステージでギター燃やしたりするのかな（B.O.F.ではフュージョンっぽかったけど）。

ライブハウス。数人の若者が各々の担当楽器を鳴らしている。曲の間奏、大柄の男のギターソロが盛り上がる。と、突然演奏をやめてしまう男。

社「やめやめ」

『またか』と言いたげなメンバー。うち何人かはライブハウスを後にする。出ていくメンバーを見送ったあと、社のほうに視線を移す少年。

クリス「結構イイ感じだと思ったんだけどな。やっぱりダメなんだ？あっ！」

　後ろからクリスの頭をかきむしる女。

シェルミー「まだ何かが足りないのよ。ね、リーダー？」

　意地の悪い口調で問いかけるシェルミーに答えることなくカウンターに腰掛ける社。

クリス「何が不満なんだか…。及第点じゃない？」

シェルミー「曲だけならね。でももっと他の理由なんじゃない？」

クリス「他の？」

シェルミー「気がつかなかった？あったじゃない、この前」

クリス「この前？」

シェルミー「ほら、ライブハウスの…」

クリス「ああ、出演キャンセルのことだね」

シェルミー「そうそう。どうもあの日から様子おかしいのよね。毛色の似たグループと『かぶって』知名度の高いバンドのほうが出演するなんてのはよくあることだけど、こうも同じグループとかぶるなんて…不思議よ」

クリス「ええっと、誰だっけ？あの…」

シェルミー「そう、私も名前は忘れたんだけど…たしか、赤い髪した…」

クリス「うん、そんな感じ。…けど、ライブまでもう二カ月ないよ」

シェルミー「そう、そうなのよね…」

　カウンターでぼんやりしている社の隣に腰掛け、テレビのスイッチをつけるシェルミー。キング・オブ・ファイターズ決勝大会のCMが流れている。

シェルミー「K・O・F？キング・オブ・ファイターズか…」

　視線だけをテレビに移し画面を眺める社。

社「これ、何？」

シェルミー「さあ？ねぇ、これ、何？」

　いつの間にかアイスクリームをほおばっているクリスにふるシェルミー。二人のほうには目をやらずアイスクリームを食べ続ける。

クリス「格闘大会らしいよ。この前テレビで予選大会の中継してた」

社「その予選大会ってのは誰でも出られんのか？」

クリス「腕に自信があれば誰でも出られるんじゃない？」

社「ふうん…！」

　出場選手がダイジェストで流れてくる。草薙京に続き、映し出される赤い髪をした男。

シェルミー「ちょっと…、クリス！」

　カウンターに寄ってくるクリス。

クリス「あ！この人…。へえ、こんなとこにも出るんだね」

シェルミー「本人かしら？」

クリス「じゃないの？こういう人、そんなにいないよ」

　曲げた人差し指を噛み、画面をにらむ社。

社「こんなところにいやがったか…」

シェルミー「バンドだけじゃないんだ…。ホント、人は見かけによらないわ」

社「…出るか」

クリス・シェルミー「えっ!?」

社「いや、出たいなって」

シェルミー「出るって、これに？」

社「ああ。面白そうだからな。俺たちも出ようぜ、これに」

シェルミー「本気？」

　困惑の表情で社のほうを見るシェルミー。

社「大マジだ。これまでの借りを格闘大会で全部返してやるのさ」

　困惑の表情がほぐれてすべてを悟り切ったかのように口元に笑みを浮かべるシェルミー。

シェルミー「結構…面白いかもね…」

クリス「…って言ったって、予選大会終わっちゃってるよ」

『そうだった』という感じで失望のジェスチャーをするシェルミー。テレビを凝視したまま社が口を開く。

社「俺に考えがある」

『どういうこと？』とでも言いたげにクリスのほうに顔を向けるシェルミー。両肩をすくめて首を傾げるクリス。

　アメリカ某所。レンガ壁の袋小路で対面している社と男。



戦いを始めてしばらく経っているらしいが、平然としている社とは対照的に男のほうは片ひざをついている。そこにやって来るシェルミーとクリス。お互いに向かい合って壁に寄っかかる。

クリス「うまくいった？」

シェルミー「まあね、結構いかつい男だったけど。でも、シードチームあおって果たし合いなんて…、ここまで凝る？フツー？」

クリス「どうしてもって言って聞かないんだもん、しょうがないでしょう」

シェルミー「信じらんない」

クリス「とか言ってえ、結構楽しんでんじゃないの？シェルミーだってさ？」

シェルミー「わかったような口きくじゃない…そろそろね」

　やっとのことで立ち上がる男。涼しい目で声をかける社。

社「もういいだろう、3つ数えてやる。おとなしく招待状おいてけ」

男「…ふざけんな…」

社「ひとーつ」

　お互いを見て『クスッ』と笑うシェルミーとクリス。

社「ふたーつ」

　組んでいた両手をだらりと下ろし、さらに涼やかな視線を男に送る社。男が表情を厳しくさせる。

男『攻めてこい。こっちにはまだとっておきがあるんだ』

社「みっつー！」

　駆け出そうとする社を確認して必殺技のモーションに入る男。

男「かかったなーヘルバウッ…なっ!!」



　数メートルあった距離をいつのまにか縮め、男の目前まで詰め寄っている社。『ニヤリ』とした表情が飛び込んできたかと思うと、視界が急に浮き上がって回転する。腕一本で男を軽々と持ち上げている社。

社「こんな腕でよくも出場するなんてぶちあげたもんだ。これまで勝ってこれたのは名前通り『幸運』だったからかもな」

男「貴様は…一体!?」

社「七枷武真館空手・七枷社。今大会最もその強さを証明するのは草薙でもボガードでも極限流でもない。七枷社、この俺だ」

男「七枷…社…！」

　放り投げられる男。起き上がる素振りも見せない。地面に落ちている招待状をひろい、シェルミーたちのほうに振り返る。

社「いつ来た？」

シェルミー「ちょっと前にね。けど、やるって言ったらとことんね、あきれちゃう」

社「まあな」

シェルミー「でも、どうしてアメリカなの？日本でも良かったんじゃないの？」

社「どうせ奴をたたくんなら別の地区から決勝大会でと思ってな。それくらいのアピールはあってもいいだろう？このブロックを選んだのは、たまたま手頃な奴らがここにいた、それだけのことだ。ところで、おまえらのほうは？」

　各々の招待状をヒラヒラちらつかせる二人。

クリス「これで三枚そろったね」

『フッ』と言いながら通り過ぎようとする社。その後をついていくクリス。

シェルミー「七枷武真館空手ってホントなの？」

社「う・そ」

シェルミー「………!!」

　声を出さず肩だけを震わせて笑うシェルミー。



一口情報：この三人の普段の生活は、七枷はフリーターをしながらバンド活動、シェルミーは才能あふれるファッションデザイナー。ただ、クリスは14歳だが、学校には行っていないらしい（頭はいいのだが）。クリスは七枷をリーダーとして慕っているとのこと。

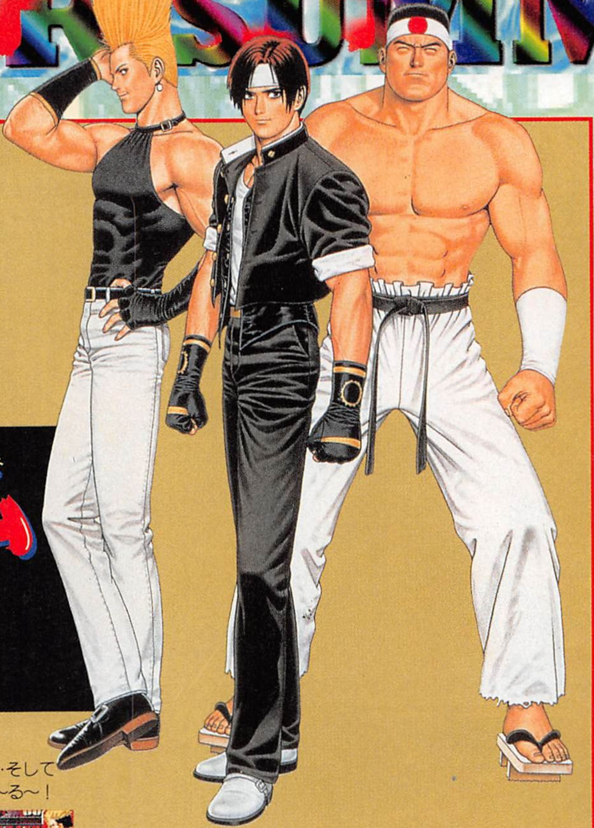
'97最新グラフィック紹介

ゲーム発売直前！ゲーム画面大量公開!!





これは琴月なのか？「燃えろ〜！」って感じ？



主人公チーム

またしても学生服を着ての登場となってしまった草薙京。今回は彼女のユキちゃんも登場ということで、例年より火力アップか？





怪しい光に妖しいポーズ…そして抱き合う二人…し〜び〜れ〜る〜！



京「ボディが…」
真吾「あまいぜ！っと」



これは居合蹴りか？この後三段蹴りが出せるのか？



矢吹真吾

草薙京のパシリ…いや後輩の矢吹真吾。写真を見る限りは京から火を取り除いただけ、とも思えるキャラだ。オリジナル技はあるのだろうか？





あれっ、火が出てない…。がんばれ真吾君。



火の出ない技なら完全コピーOK？



超必殺!?





見せてやる！草薙の拳を！…。超派手な技がいい感じ。

一口情報：京の彼女、ユキの声優に見事選ばれた小島朋子さんだが、これからゲームだけでなく、K.O.F.のラジオドラマ、ドラマCDなどにも出演するそうだ。「日本一のカップルになろうな」（京役：野中さん談）とのことなので、先が期待される。



「十円みつけ～」…さすがは餓狼、拾うときも気合入ってる。

餓狼伝説チーム

RB餓狼伝説スペシャルが出た後ということで、また新しい技の追加が期待できそう。パワーチャージは？爆震は？炎の指先は？…。





じゃんけんすると思わせて…



相手をぶっ飛ばす、せこい技なのか？



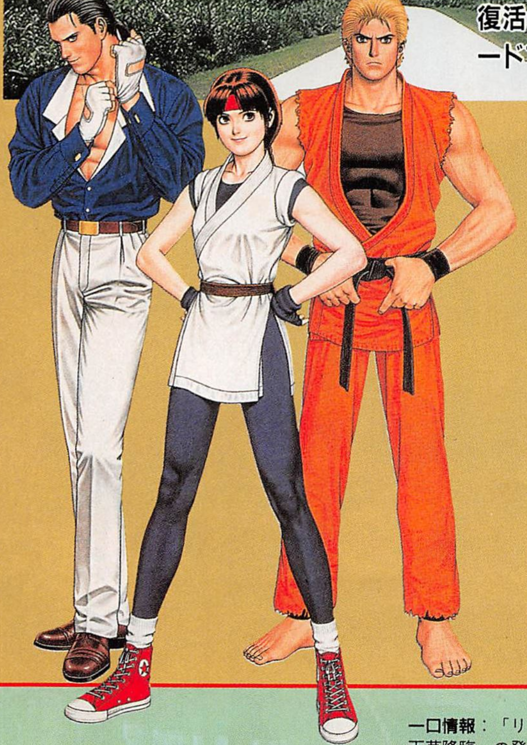
ン？トリプルゲイザー？5ヒットしてるぞ！どーなってんだ。



こっ、これは！……ただの超裂破弾かな？

龍虎の拳チーム

写真ではあまり変わったところは見られない。はたして新技追加、旧技復活は？龍虎乱舞はガードできるのか？…。





これは雷煌拳かな？相変わらず飛び道具は出ないのか…。



今回の覇王翔吼拳はゲージなしでも出せるのか？



覇王？龍撃拳？それとも新技？

オラおらぁ～！俺の足のにおいを嗅ぎな！





前作でケツを見せてくれた東。今回はナニを見せてくれるのか？

一口情報：「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」のプレステ、サターンの移植が進行中。サターン版の「サムライスピリッツ天草降臨」の発売が10月２日予定だから、発売時期はそのあとになるだろうが、首を長くして待っていてネ。

'97スペシャルチーム

ゲーメスト、ファミ通、ネオジオフリーク読者からの投票により出場が決まったチーム。3人ともベースはRB餓狼SPの時のようだぞ。



アンディの昇龍弾似の技。やはり対空だろう。



マリーの超必殺技のようだが、ガードはできるのだろうか？





これがKOF版ドリルなのか？続きはプレイしてのお楽しみ。





リアルバウトがベースなので火炎三節棍中段打ちもあるようだ。



ビリー「へいクリス、くぐってみな」
クリス「できないですぅ」

REAL BOUT



げっ、山崎がまた凶器を使っているぞ。



こっちは投げ系の超必殺技か？



後ろの二人も「あちゃ〜」って感じ。

マリーお得意の関節技。KOFでも健在のようだ。



一口情報：ジョー東のお気に入り（？）リリー・カーンは、ビリー・カーンの妹だが、実際に二人が闘うとき、どちらを彼女は応援するのだろうか。「二人とも、もうやめて!!」と、悲劇のヒロインしているのだろうか。

'97 GAMEST MOOK



遂にカウントダウン

指折り数えて待っていろ!!

今年もまた、ザ・キング・オブ・ファイターズの季節がやってきた!! 期待に胸をおどらせ、早くKOF'97の世界へ身も心もトリップしてしまいたい人たちのために、ゲーメストは早くもムックラインナップにグラフィカルマニュアル技表を用意!! 攻略の必須アイテムとしても、またキャラクターの魅力を探る資料としても抜群の内容を誇るこのムック、発売を指折り数えて待っていな…。



怒チーム

前作に引き続き登場のレオナ。ますますハイデルンに近くなってきた様子。あとはストームブリンガーか?



どんな危険が待ちかまえていようと僕は行くのさ。





クロスカッター!?ハイデルン使いも満足?





今回の写真の中でキムチーム唯一の新技か?



やっぱり技名はバルカンパンチ?

これは通常投げ?必殺技?





キムチーム

今年も解放されなかったチャンとチョイ。写真では大した変更点がない。このままでは卒業できないぞ。

一口情報：戦場における白昼夢において、自分の家族を惨殺する光景を見たレオナ。やはりゲーニッツの言うとおり、彼女のオロチの血が自分の家族を殺させたのだろうか。それとも、オロチの血が見せた幻影なのだろうか。

恋



衣替えしたアテナ。制服もそうなのかなあ。



サイキックテレポートかな？分身だったりして？



フェニックスアロー？あれ？アテナは上に残ったままだぞ？



相変わらず派手にブッ放してるなあ。

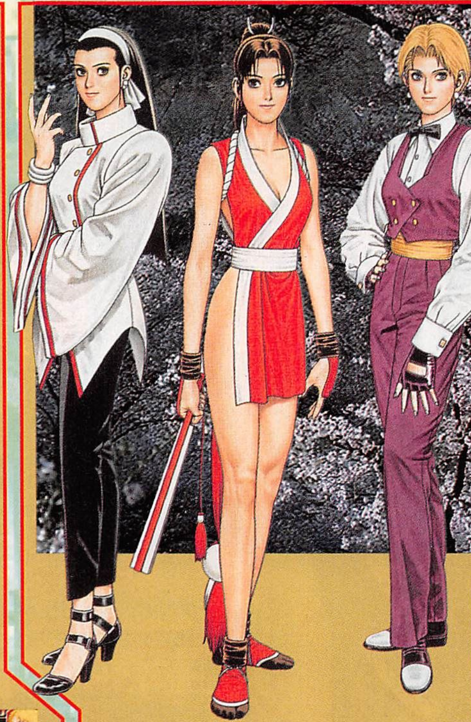


龍連牙かな？なんかアテナ怒ってない？



サイコソルジャーチーム

今号までの写真の中にはアテナの制服姿がない。はたして今年は制服を拝むことができないのか？お願いしまっせSNKさん。



新女性格闘家チーム

香澄がいない代わりにちづる。前作では超反応による対空技で強いという印象だったが実際使うとなると…。



相変わらず強そう。対空だけでなく牽制にも使えそうだね。



ベノム？ダブル？どっちじゃ。時間切れだからどっちでもいいか。



クラーク「ぶべら、花蝶扇？それとも新技？」



ケンスウ「は〜ん、大パンチ？それとも新技ぁ？」



ラルフ「ぐはっ、龍炎陣？それとも新技か？」

愛

一口情報：神楽ちづるは現在22歳。学生とのことなので、順当に行けば大学４年生。しかし、大学４年の娘が、複数の企業を巻き込み、世界規模で行われるK.O.F.を主催するのだから、末恐ろしい。

ニューフェイスチーム

名前の通り今回初登場となるニューフェイスチーム。どれも初めて見る技（当たり前）なので期待して待とう。





うむむ、なんかセクシィな投げ(?)竜ちゃん幸せそう。



投げ？ダウン技？う～ん、どんな技なのかな？



アッパー？それともパチキ？どちらにしても痛そう。



見るからに対空技。それ以外なんと言えようか。



ジャンプ中入力の急降下系の技のようだが…。



撃砲？分身？…続報を待てってところか？

怨念



八神庵

ついに一人になってしまった庵。でもゲーム時は2人追加できるので安心してくれ。え、強いから一人でいいって？



遊びは終わりだあ。くーかっこいいねー。



な、なんだこのでかい闇払いは。とうとう目覚めちまったのか？



うおぉおおおお～～～！



京「またこの季節がやってきたな」
庵「今度こそ殺してやる」

一口情報：庵には妹が一人いるとのこと。庵の彼女は死んでしまっているそうなので、ユキのように今後出演することはないだろうが、妹の可能性はある。その場合、セリフは「そのまま死んでね～、みたいな～」などになるのだろうか。

初心者デビュー、大歓迎！



「ハデハデで、ビシバシなゲームだから…」なんて躊躇している君、まずはやってみそ。これがまた、面白いんだって。初心者から経験者まで、攻略BREAK OUT!!

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター



これだけでとりあえず実戦参加OK!!

基本から見るシステム解説

「このシリーズ、システムがよく分かんないしなあ…」なんていう人も、これだけ押さえておけば大丈夫。

担当：「ヴァリアブル間食システム搭載」FRS-N.O

スーパージャンプ

【レバーを下要素から上要素に素早く入力orキックボタン3つ同時押し】

「マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター」（以下「MSH VS」に略）でも重要な操作のひとつで、縦に2画面分ほどのハイジャンプが可能となる。

このときキャラの制約が少なくなり、普段のジャンプではできない行動が取れるのが特徴。例えば通常ジャンプ中には不可能な「ジャンプ中の左右制御」とか、「技を連続で繰り出す」といったことができるようになる。

豪鬼を例に説明してみよう。例えば斬空波動拳は、一回のジャンプにつき普段は1発しか撃てない。これをスーパージャンプしてから行うと、なんと着地するまで制限なく連射できるようになるのだ。通常技もこれと同じことがいえる。スーパージャンプ中なら上昇、下降中を問わず出し放題だ。この性質を利用した「エリアルレイヴ」というシステムも存在する（後述）。



通常のジャンプと違ってこんなに高いジャンプができる。さまざまな用途に用いることができるぞ。





スーパージャンプ中は技を出し放題。飛び道具でも連続発射が可能だ。

アドバンシングガード

【ガード中にパンチボタン3つ同時押し】

これまで格闘ゲームをプレイしていて、ムチャクチャ強力な「連撃攻撃」に固められて困ったことはないかな？この「アドバンシングガード」というシステムは、そんな状況からでも脱出することができる便利なシステムだ。

やり方も簡単で地上、空中を問わずに「ガード中にパンチボタンを3つ同時に押す」というものだ。

アドバンシングガードを実行すると、相手を強制的に突き放して仕切り直すことができる。ダメージを与えることはできないが、カチンコチンに固められている状況を脱することができるのは大きな魅力だ。



Ⓟ×3アドバンシングガードで突き放せ!!



相手の技をガードしたら…、

また、アドバンシングガードをうまく使えば「本来はガードしても隙が小さくて反撃不可能な技」のいくつかを返せるようになる。初めのうちはここまで考えなくてもいいが、頭の隅にでも留めておいてほしい。

ハイパーコンボ

強力な多段攻撃をしかけられる技。攻撃力は高いが「ハイパーコンボゲージ」を使用するので、いつでもどこでも使用できるわけではない。技によっては、通常技をキャンセルして連続技に組み込むことができるものも存在する。技の出が遅くて連続技に繋がらないものでも「密着時に発動を確認してからではガードが間に合わない」という性質のものもある。



多段ヒットする連続攻撃を繰り出す。うまく連続技に組み込んで大ダメージを与えよう。



「ピカーン!!」キャラのアップの後に…、

エリアルレイヴ

「相手を宙高く浮かせてこれをサーチ、空中の相手に連続攻撃を叩き込む」というシステムとして存在する攻撃法。このシリーズの象徴ともいえるシステムだ。

キャラごとに決められている「エリアル始動技」（インストカードに掲載）で相手を浮かせて、すぐレバーを相手のいる方向に入れるとスーパージャンプ状態になる。ここで通常技を威力の低い順から高い順（例：小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ）に出していくと、空中の相手に連続攻撃としてヒットするのだ。

このとき大攻撃に繋げると相手を地面に叩き付ける効果を持つ。途中で止めた技にキャンセルをかけて、空中で出せる必殺技やハイパーコンボに繋いでもいい。


エリアル始動技がヒットしたら相手に向けてレバーを入れる。すると…、


スーパージャンプ状態になる。ここからチェーンコンボの要領でボタンを押していけば…、



空中で連続ヒット!!これでエリアルレイヴの完成だ。

ダウン回避
【吹っ飛ばされてから着地するまでの間に←↙↓＋Ⓟ】

このゲームでは、相手をダウンさせる効果を持った技がいくつか設定されているが、こういう技がヒットするたびにいちいちダウンさせられるのではたまったものではない。

そんなときに使うのがこの「ダウン回避」だ。コマンドの入力に成功すると、ダウン規定技をくらっても転倒しないで回転しつつ体勢を整えることができる。このゲームではダウン中にもやられ判定が存在するので、ダウン中に追い打ちされる危険性が高い。現にダウン回避しないと、追加攻撃によってダメージを受けてしまう連続技があるので気を付けよう。

ただし高速で叩き付けるような技のなかで、ダウン回避できないものもある（例えばエリアルレイヴ中の大Ⓟや大Ⓚ）。

入力のタイミング的には、吹きとばされたあと、地面に着地するまでの間にコマンドが入っていればいい。難しいと思う人は、←↙↓↘→↗↑↖…と回転させてⓅ連打がおすすめだ。

ヴァリアブルアタック
【大Ⓟ＋大Ⓚ同時押し】

このゲームの最大のポイントである「交代」。パートナーが跳び込んできて交代となるわけだが、注意してほしいのが「交代後の隙」。このとき、交代して新しく入ってきたキャラはポーズを取るので硬直時間がある。ここを相手に狙われてしまうとコンボの的になる。

さらに交代するときに注意してほしいのが、控えているパートナーの体力ゲージ。このゲームでは交代して休んでいる側のキャラはある程度体力が回復していく。回復するのは「赤いゲージ」の分なのだが、まだ控えているキャラの赤いゲージが残っている（＝回復しきれていない）内に交代してしまうと、この赤いゲージはなくなってしまうのだ。これによって交代ばっかりすると回復できるはずの体力を棒に振ることになるわけだ。

この辺の「交代のしどころ」の駆け引きは大きく勝敗を左右する要素のひとつといえる。


ダメージを受けすぎた、交代どきか…、


相手に攻撃しながらパートナー乱入!!それと同時にいままで闘っていたキャラは控えにまわる。

ヴァリアブルカウンター
【相手の攻撃を地上でガード中に→↓↘＋大Ⓟ大Ⓚ同時押し】

交代技であるヴァリアブルアタックをローリスクで行うのが「ヴァリアブルカウンター」だ。

ヴァリアブルアタックとの違いは「相手の攻撃をガード中」に発動させるというところにある。つまりガード硬直をキャンセルしているため、基本的に安全な交代ができるのだ。

ただし、ゲージを1つ使用するのでこれだけに頼ることはできない。


相手の攻撃をガードしたら、ヴァリアブルカウンターを入力する!!



するとガード硬直をキャンセルしてパートナーと交代できる。「ガードキャンセル交代」と考えれば分かりやすいかな。

ヴァリアブルコンビネーション
【↓↘→＋大Ⓟ大Ⓚ同時押し】

「ヴァリアブル交代システム」のなかで、最もド派手なのがヴァリアブルコンビネーションだ。この交代は2人同時にハイパーコンボを仕掛けるもので、どちらかというと交代というより「合体攻撃後に交代する」というニュアンスのほうが強い。

ただ、控えのキャラが飛び道具（レーザー）系のハイパーコンボの場合はこれを利用すれば、かなり安全に交代することができる。

しかしゲージを2つも消費してしまうので、使いどきをよく考えよう。キャラの組み合わせによっては、連続攻撃に組み込めるぞ。




強力な合体攻撃!!ハイパーコンボ×2は超ド派手。このあと交代行動に入るぞ。

ヴァリアブルアシスト
【中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し】

MSH vsから新たに加わった援護攻撃。コマンドを入力すると、控えのキャラが高速に飛び掛かって援護攻撃を仕掛けてくれる。ヴァリアブルアシストのいいところは、援護してもらった直後に自分がすぐ動けるという点にある。つまり、ヴァリアブルアシストをくらってのけぞっている間にこちらが攻め込んでいけるのだ。キャラの組み合わせによっては、この一連の行動が連続技になるものもあるぞ。ゲージも消費しないので、かなりお得な攻撃といえるだろう。

ただし「ヴァリアブル～」という名称にもかかわらず、技後に交代はしない。あくまで「援護」なのである。その辺を混同しないようにしたい。


パートナーが援護してくれるヴァリアブルアシスト。このあとすぐ動けるようになるので…、



攻めを続行!!組み合わせによってはコンボになる。また、ほかのヴァリアブルとは違って技後に交代するわけではないので注意!!



「好きだから」より一歩踏み込もう

神保町パートナー紹介所

ヴァリアブルアシストによってさらに重要になったパートナーとの相性。
いろんな視点からパートナーを選んでみよう。

担当：ギィ

サイクロップス	ライジングアッパーカット（大）
キャプテンアメリカ	チャージングスターズ（中）
ハルク	ガンマチャージ（方向転換不可）
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジ（2HIT）
スパイダーマン	ウェブスイング
オメガレッド	立ち大Ⓟ
シュマゴラス	ミスティックスマッシュ（中）
ブラックハート	ダークサンダー（小）
憲磨呂	スーパーファンタスティックトレジャー
リュウ	波動拳
ケン	昇龍拳（大）
春麗	気功拳
ダルシム	ヨガファイアー
ザンギエフ	ダブルラリアット
ベガ	サイコショット（中）
豪鬼	竜巻斬空脚（大）
さくら	春風脚（大）
ダン	我道拳

相棒を探そう！

マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター（以下"MSH VS SF"）の世界では一人で生きていくことはできません。必ず一緒に闘ってくれるパートナーが必要になってくるわけです。

どうせ組むのならやはり相性のいいパートナーと組みたいと思うのが人の常。ゲージ溜め能力やゲージ放出能力、攻撃力や逃げ能力など、相性を左右する適性はいろいろありますが、これらについてはまだまだ未知数であり、わからないのが現実です。

というわけで今回は各キャラクターのヴァリアブルカウンター、ヴァリアブルアシスト、ヴァリアブルコンビネーションの性質を紹介させていただきます。

これらにキャラ同士の相性が左右されるのはもちろん、何を求めるかによっても、誰をパートナーにするか変わってくるはずです。

相性のいいパートナーを見つけて、楽しいMSH VS SFライフを送りましょう。

この記事があなたのパートナー選びの参考になれば幸いです。

ヴァリアブルアシスト編

今回新たに加わったシステムで、パートナーが援護攻撃して帰っていくというもの。

キャラによって性質、性能は非常にまちまちでパートナーに何を期待するかで、誰をパートナーにするのかが大きく変わってくる。



同時攻撃で攻め立てろ。時には追い抜いてしまうことも。

ヴァリアブルアシストの基本的な性質としては、
①攻撃するまで若干時間がかかる。その代わりにはじめから出ているキャラの硬直は短く、パートナーとの同時攻撃が可能になり、ヴァリアブルアシストによってはそこからの連続技も可能になる。
②すべてのヴァリアブルアシストは削り能力を持つ。
③はじめから出ている側が攻撃されてもヴァリアブルアシストは中断されない。これによって一種の相打ち狙いも可能。
④パートナーも攻撃されるとダメージを受ける。投げ技は決まらず、ファイナルジャスティスやウェポンXのような技、通常技は1発くらった時点で帰っていくが、一部の多段必殺技、メガオプティックブラストをはじめとしたほとんどのハイパーコンボやヴァリアブルコンビネーションはまともに全段ヒットしてしまう。
⑤パートナーが画面外に消えるまで、ヴァリアブルアタック、ヴァリアブルアシスト、ヴァリアブルカウンター、ヴァリアブルコンビネーションは使えない。

と、いったところ。

ではタイプ別に、ヴァリアブルアシストの紹介をしていこう。

飛び道具系

リュウ、春麗、ダルシム、ベガ、憲磨呂

もっとも使い道がわかりやすいのがこれ。「出るのは遅いが隙が全くない飛び道具」として使っていける。

飛び道具を追いかけ、盾にしつつ攻めに持ち込んだり、



波動拳で跳ばせてエリアルロシアンスラム！夢の…ってあんまり使えないね。

ただ単に牽制として出しておき、様子見してもいい。

飛び道具から連続技を決めることもできるがヒット確認してからはまず無理。

突進系

キャプテンアメリカ、ハルク、ウルヴァリン、シュマゴラス、豪鬼

パートナーが出てくるのは自分の後ろなので、これらの突進系のヴァリアブルアシストの場合、相手との間合いが遠いほど攻撃するまでに時間がかかるようになる。ものによっては届かないこともあるのだ。そういう意味ではほぼ画面端まで届くシュマゴラスのミスティックスマッシュは強力。

しかし、ヒットすればダウン、または吹っ飛んだ相手に対して追い打ちが可能なのが大きい。飛び道具と違い、ヒット確認も容易だ。

また、キャップのチャージングスターズなどのガード後の隙の大きいヴァリアブルアシストも、その後の隙をフォローしてやることもできる。

ちなみにガンマチャージ後の方向転換、バーサーカーバレッジのヒット数増加などの追加入力はヴァリアブルアシストの場合はできなくなっている。



小足アッパーで浮かせることができる。エリアルを決めろ。



ヒットしてダウンしたところを見てから、



バーサーカーバレッジも2ヒットで終わり。

最大の欠点はパートナーが前に出るためダメージを受けやすい点。反応してヴァリアブルアシストでも出されようものなら目も当てられないことに…。



こういうのはもろに全段くらえます。でもさくらは安全。

対空系

サイクロップス、ケン

自分の後ろからパートナーが攻撃するため、相手が目の前にいてさえ当たらない。

一見使えなさそうなヴァリアブルアシストだが3の「自分が攻撃をくらってもヴァリアブルアシストは中断されない」点を利用すればなかなかに使える。

要はジャンプ攻撃などに対して、自分を餌に対空系のヴァリアブルアシストを当てにいくといった使い方ができる。

相手が攻撃を出していれば当然空中ガードはできないので相打ちしてでもダメージを与えたいときに役に立つ。



ごすっと跳び蹴りをくらっても中断されないので、



昇龍拳っ！ガードされることなく当たる。

自分自身の隙は少ないので場合によっては相手の跳び込みをガードして、一方的にダメージを与えることもある。

とはいえ、やはりかなり使える状況は限られてしまうヴァリアブルアシストであることは間違いない。

特殊

これらの系統に含めることのできない、特殊なヴァリアブルアシストについてはキャラごとに説明していこう。

●スパイダーマン：ウェブスイング

使い方、というか当てるのが非常に難しいヴァリアブルアシストである。

基本的には対空系に近い使い方に向いていそうだ。

●オメガレッド：立ち大Ⓟ

グラフィックは通常技だがしっかりと削ることができる。

リーチも長く、出るのも比較的早いので隙のない牽制技として安定して使っていけそうである。



リーチの短いキャラにとっては頼もしい相棒。びしばし叩け。

飛び道具系と同様ここからの連続技も狙えるぞ。

●ブラックハート：ダークサンダー

飛び道具系に近いが一瞬で画面端まで攻撃できるのが実に便利。さらに、手元部分では対空系の使い方もできるし、当たれば2ヒットして吹っ飛んだ相手に追い打ちを決める



最強のVアシストか？追い打ちを狙え。

こともできたりと非常に強力。

●ザンギエフ：ダブルラリアット

遅いながらも前進するので小さいキャラと組めばなかなかの対空性能を発揮する。

●さくら：春風脚

対空系に近い感じで使っていくこともできるが役に立つのはむしろ遠距離、特に画面端～端に離れているとき。

放物線で飛んでいく春風脚を追いかけてダッシュジャンプで一気に接近、というのがオススメ。



さくらを盾に一気に接近。画面端に追いつめろ。

●ダン：我道拳

飛び道具系というにはあまりにもへなちょこ。自分より前には飛んでいかないのだ。

一応相手が自分とダンの間に跳び込んできてくれれば当たるが…。



あまりにへっぽこ。当たるのか？

ヴァリアブルカウンター編

ガード中にパートナーが攻撃、そのまま交代するヴァリアブルカウンター。

相手の攻めから逃れるため、安全確実に交代するため、確実に相手にダメージを与えるため、とヴァリアブルカウンターを必要とする状況は数多くある。

ところが、ヴァリアブルカウンターにはキャラによって大きな性能差があり、それを知らずに使っては思うような効果が得られないこともあるのだ。

ヴァリアブルカウンターに共通する性質としては以下のようなものがある。

すべてのヴァリアブルカウンターには無敵時間が存在するが、前作に比べて短くなっている。ほとんどの技は攻撃判定が出る前に無敵が切れてしまうのでつぶされることも多くなった。



カウンターだ！「オプティック…」

ただし、つぶされたとしても交代は成立するので確実な(安全とは言い切れないが)交代手段としては相変わらず使っていくことができるぞ。

●飛び道具系

リュウ、春麗

飛行速度が遅く、相変わらずいまいち。

●突進技系

ハルク、ウルヴァリン、オメガレッド、シュマゴラス、憲磨呂、ベガ、さくら、ダン

基本的にもっとも使いやすいのがこれらのタイプ。

それなりに近い間合いであればほとんどのものが対空、対地の両方に使っていける。

ヴァリアブルカウンターの場合は通常の必殺技と同様に、ガンマチャージの方向転換、バーサーカーバレッジの連打によるヒット数増加、オメガストライクの引き戻しや切り離し、といった追加入力も可能になっている。



追加入力でしっかりとダメージを与えておこう。



「あうちっ！」でも交代は成立。ありがとうサイクロップス。

●対空系

キャプテンアメリカ、スパイダーマン、ケン、豪鬼

相手が近くにさえいればまず打ち負けることがない。他のタイプのヴァリアブルカウンターが無敵時間が短くなり、つぶされやすくなったので、相対的に対空系のヴァリアブルカウンターの株は上がっている。



対空、対地にかかわらず、近ければOK。

●特殊飛び道具系

サイクロップス、ブラックハート、ダルシム

前作は非常に便利だったサ

サイクロップス	オプテックブラスト（小）
キャプテンアメリカ	スターズ&ストライプス（中）
ハルク	ガンマチャージ
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジ
スパイダーマン	スパイダースティング（中）
オメガレッド	オメガストライク（小）
シュマゴラス	ミスティックスマッシュ（中）
ブラックハート	ダークサンダー（小）
憲磨呂	ローリングパワフル アームズ
リュウ	波動拳
ケン	昇龍拳（大）
春麗	気功拳
ダルシム	ヨガフレイム
ザンギエフ	フライングパワーボム （アトミックスープレックス）
ベガ	ダブルニープレス（中）
豪鬼	豪昇龍拳（小）
さくら	咲桜拳
ダン	断空脚（大）

ヴァリアブルコンビネーション編

夢の合体超必殺攻撃、ヴァリアブルコンビネーション。もはや説明の必要はないだろうが二人同時にハイパーコンボを放つ超大技である。

しかし、これについても相性が大きく関係してくる。削りに連続技に使えてむらなく当たる組み合わせもあれば、ある特定の状況でしか役に立たない組み合わせや、単体のハイパーコンボのほうが役に立つんじゃない?といった組み合わせまである。

今回は威力面にはつっこまず、それぞれタイプ別に相性を見ていこう。

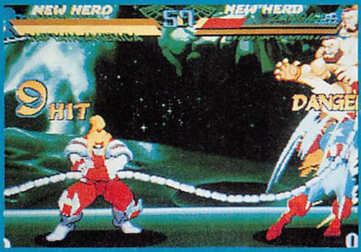
サイクロップス	メガオプティックブラスト
キャプテンアメリカ	前：ハイパースターズ&ストライプス 後：ハイパーチャージングスター
ハルク	ガンマウェイブ
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジX
スパイダーマン	クローラーアサルト
オメガレッド	オメガデストロイヤー
シュマゴラス	ミスティックスマッシュ（ハイパー）
ブラックハート	アーマゲドン
憲磨呂	ハイパーストロング ミラクルトレジャー
リュウ	真空波動拳
ケン	昇龍烈破
春麗	気功掌
ダルシム	ヨガインフェルノ
ザンギエフ	前：ダブルファイナルアトミックバスター 後：ダブルラリアット
ベガ	ニープレスナイトメア
豪鬼	滅殺豪波動
さくら	真空波動拳
ダン	震空我道拳

全方位型

サイクロップス、オメガレッド、シュマゴラス、ブラックハート、憲磨呂、春麗、ダルシム、ベガ

厳密には「全方位」では内ものが多いが、いずれも非常に広い範囲に攻撃するものだ。基本的には誰と組んでも問題なく効果を発揮する技ばかり。削り目的に使うのにも向いている。

連続技に組み込みにくいのが難点だが、全方位系を控えにして、他のハイパーコンボが連続技になるキャラを前に持ってくれば問題はない。



相棒次第では連続技にもなる。

イクロップスのヴァリアブルカウンター（小オプティックブラスト）だが、無敵時間が少なくなり、つぶされやすくなった。



近くとも遠くとも使える便利なカウンター。多段には弱い。

ただ、画面端まで（ダルシム除く）一瞬で届くこれらのカウンターは距離を気にせず使えるのが便利。対空としてもそれなりに使える。

●投げ系

ザンギエフ

ザンギエフのヴァリアブルカウンターはいわずとしれたフライングパワーボム。近くではアトミックスープレックスになるのも相変わらず。

無敵・スーパーアーマーで突進して投げるのでかなり強力。威力も高い。



密着ならほぼ最強。威力も高いぞ。

シュマゴラスのミスティックスマッシュ（ハイパー）は、ヴァリアブルコンビネーション専用のもの。通常のものと異なり、大量のシュマゴラスが放物線を描いて飛んでいく飛び道具。憲磨呂のスーパーファンタスティックトレジャーとほぼ同じ性質だ。



シュマゴラスのVコンビネーション専用ハイパー。使える。

突進型（横）

キャプテンアメリカ(後)、ウルヴァリン、スパイダーマン、ザンギエフ

真横に一直線に突進していくタイプ。連続技に組み込みやすいのが利点。

先行側にして、連続技として使っていくようにすれば、画面端まで届かないものを除けば、相性的にはどの組み合わせとも問題はない。

飛び道具型との相性は当たれば問題ないが、ジャンプでいとも簡単にかわされてしまうことも。

キャプテンアメリカとザンギエフは控えのときのみ突進型（横）になる。

突進型（上）

キャプテンアメリカ(前)、ケン、さくら

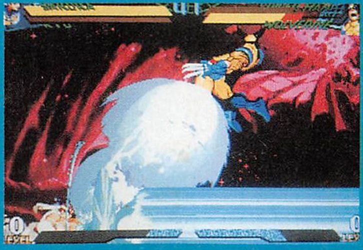
いわゆる「昇龍裂破」タイプ。全タイプ中、もっとも連続技につなぎやすい。威力も高めだ。

突進型（横）以上に早く、大きく前進し、ほとんどが地上でヒットするため、全方位型はもちろん、実は突進型、飛び道具型、との相性も悪くはない。

ただし、浮かせ技からの連続技など、空中の相手に当ててしまうと浮かせてしまい、パートナーが突進型（横）や飛び道具型では当たらなくなってしまうので万能ではない。

キャプテンアメリカは先に出ている場合のみこのタイプになる。

さくらの真空波動拳は飛び道具ではあるが性質的にはこのタイプに近い。


上に持ち上げてしまうのでヒット効率はあまりよくない。

飛び道具型

ハルク、リュウ、豪鬼、ダン

これも比較的、連続技につなぎやすい。

突進型(上)、飛び道具型と組み合わせる場合は連続技主体で使っていこう。

ダンを除き、射程が無限なので削り目的にも使えるが、やはりジャンプでかわされやすい。



実は使える真空我道拳。連続技もOKだ。

投げ型

ザンギエフ（前）

ザンギエフが先のヴァリアブルコンビネーションは相手が誰であろうとダブルファイナルアトミックバスターになる。この場合、当然相性といったものは存在しない。

性能面でいえば、ゲージ使用量、ダメージ以外、ファイナルアトミックバスターとほぼ同じで、スーパーアーマー付きで突進して相手を掴む。

これの利点はなんといってもコマンドが簡単な点。


スーパーアーマーで走る！同時に相手の背後に忍び寄るパートナー。

みつけたものは宝か？ それともスクール水着か？

真夏のイチ押しゲームを潜行探索せよ！

ビーム再び！

サイクロップス

ラピッドパンチと走り投げがなんと溜め技になってしまってさぁ大変!?

担当：MVP

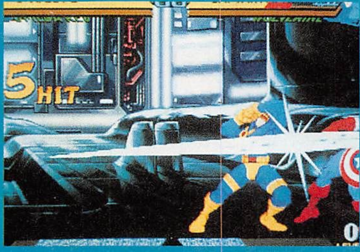
必	オプティックブラスト	↓↘→ ＋Ⓟ ☆
必	ライジングアッパーカット	→↓↘ ＋Ⓟ
必	サイクロンキック	↓↙← ＋Ⓚ
必	ランニングネックブリーカードロップ	←溜め→ ＋Ⓚ
HC	メガオプティックブラスト	↓↘→ ＋ⓅⓅ
HC	スーパーオプティックブラスト	→↘↓ ＋ⓅⓅ ☆
エリアル開始技		立ち中Ⓟ

世界中の皆に愛されているサイクロップス。かっこよくて強くて、しかも目から極太ビームを出した日にはもう！って感じで今回もサイクロップスが登場している。それではこのイカス男の特徴を見ていこう。

溜めるのだ

必殺技のラピッドパンチとランニングネックブリーカードロップがなんと溜め技になった。以前は暴発で交代してしまったりしたのを考えるとこの変更はうれしい、といいたいところだが、いつでもどこでも出せなくなってしまったので慣れないうちはやや厄介である。特にラピッドパンチは接近戦の固めに非常に有効だったので、この変更が痛い。通常技を数発ガードさせてから使っていこう。

これもラピッドパンチの話になるが、5段目で止めて浮かせてエリアルレイヴ、というのができなくなっている。ただし相手より先に動くことができるので、小足→浮かし、投げを狙っていこう。



なんとラピッドパンチが溜め技に!!5段止めで2択をかけよう。

走り投げのほうは出が遅くなってしまい、見てから逃げられてしまうことも多いので、単ビー(立ちorしゃがみ大Ⓟ)からキャンセルで出すか、相手のジャンプの着地に置いとく、ぐらいの使い道しかないだろう。

鍵はサイクロンか？

接近戦でのラピッドパンチがやや使いづらいので登場するのがコマンド技のサイクロンキックである。以前はハイパーコンボで反撃を受けてしまうので使いにくかったが、今回は全キャラのハイパーコンボの出が遅くなったので反撃は受けないのだ。というわけで、溜めが完了していないときはサイクロンキックを使っていこう。

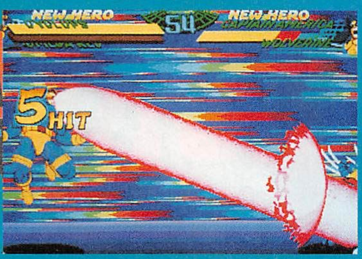
気になるビームは？

サイクといえばやはりビームが気になるところだ。

まずはオプティックブラストから。一瞬にして軸線上の相手を狙撃するこの技は、今回若干スキが大きくなった。とはいえ遠距離戦の主力兵器である。

次にメガオプティックブラスト。相変わらずの極太ぶりで一安心。ただし大Kから連続技にならなくなってしまった。別にいいけどね。とりあえず撃ちまくることになりそうだ。

最後にスーパーオプティックブラスト。連続技に使用でき、レバーを入れれば任意の方向に回転可能だ。しかもその回転の速さがとてつもなく速い(といっても前作と一緒だが)ので一瞬にして相手をとらえることが可能!!超使える。



スーパーオプティックが使いやすくなったぞ。

殺意に目覚めずとも…

リュウ

あとは電刃波動拳で完璧か!?連続ヒットにならなくても旋風脚は使えそうだぞ。

担当：ワイルダーKEI

必	波動拳	↓↘→ ＋Ⓟ ☆
必	昇龍拳	→↓↘ ＋Ⓟ
必	竜巻旋風脚	↓↙← ＋Ⓚ ☆
HC	真空波動拳	↓↘→ ＋ⓅⓅ ☆
HC	真空竜巻旋風脚	↓↙← ＋ⓀⓀ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

それでも使える旋風脚

これは予想通り、中Ⓟからの旋風脚は連続ヒットにならなくなっている。一応小技からチェーンとして出すこともできるが、これも連続ヒットにはならなくなっていて、完全に連携技となった。なかにはしゃがまれると当たらないキャラもいるが、それはそれで不発したあとに投げてしまうこともできる。

旋風脚自体のスキは、まったく気にはならない。それでも、相手よりも先に動けるというまでには至らないが。



小技からなら出せるが…



連続技になることはない。

それから、前作で使うことのできた連続技は、ほとんどできなくなったと見ていい。一応大攻撃からなら真空波動拳が連続ヒットになり、大足払いからならば真空竜巻旋風脚が連続技になる。

それから、竜巻旋風脚の性質が変わった。当たれば必ずダウンを奪うことが今まではできたが、今回はダウンではなく吹っ飛ばし技になってしまった。また、地上にいる相手に空中竜巻をヒットさせても、バウンドするだけでダウンを奪うことはできない。

そう！その技!?

何と、リュウのハイパーコンボに、真・昇龍拳が加わったのだ。これによって、殺意に目覚めてもいないのに波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚の必殺技すべてがハイパーになったといえる。これはこれで嬉しいが、連続技として使えないのが残念。今後の研究でつながるようになるかもしれないが…。

しょ～りゅうけ～ん



しん！





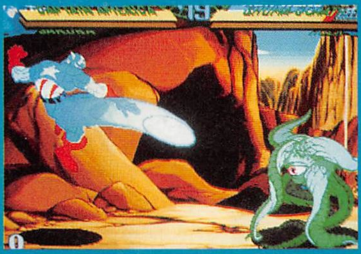
必	シールドスラッシュ	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	スターズ&ストライプス	→↓↘＋Ⓟ
必	チャージングスター	↓↘→＋Ⓚ
HC	ファイナルジャスティス	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	ハイパーチャージングスター	↓↘→＋ⓀⓀ
HC	ハイパースターズ&ストライプス	→↓↘＋ⓅⓅ
エリアル開始技		立ち中Ⓟ・屈み強Ⓟ

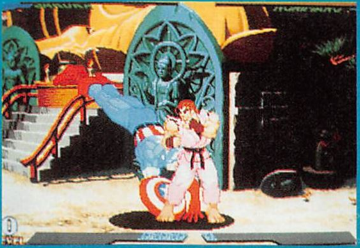
アーケードゲーム、マーヴルスーパーヒーローズを代表するキャラといえば、スパイダーマンと、このキャプテンアメリカだ。しかし、日本国内でも知名度の高いスパイダーマンに比べて、キャプテンアメリカを知っているゲーマーは悲しいまでに少ない。

そこで、思い切って、キャップ（みんなこれからこう呼ぼう！）について少しだけレビューをしてしまおう！

いいかい、キャップはただのムキムキ全身タイツ男じゃあないんだ。目から光線出したり危険を察知する超感覚があったりするわけではないけど、第二次大戦中に手に入れた超人兵士としての完璧な肉体と、長い訓練によって養われた戦術論、戦略知識が武器だ。それと仲間のアイアンマンからもらったシールドも、忘れてはならない大事な武器。

どう?この渋さがカッコ良くてたまらないんだな。ちなみに世界で最初の超人兵士なんだぞ。ウルビーやオメガよりも古株なんだ。いいね！


シールドスラッシュ！空中からも投げられるぞ。


相手キャラをすり抜ける、側転なんかもあるのだ。

でもやっぱり中身はアメリカンマッチョだった！

頭の羽飾りがキュートなキャップだが、ひとたび闘いが始まれば、周囲のものをも巻き込む勢いの戦神と化す。もーただでさえ大柄でリーチには事欠かないのに、シールドをもっているおかげでそのカバー範囲の広いこと広いこと。ジャンプ大Ⓟ、立ち大Ⓟ（どちらもシールドを手に持って振り回す）なんかをしているだけで危険極まりない。画面の半分は届くから、ちょっとでも動くと触れそうで怖い。

ほかにも、このシールドを投げつける飛び道具や体当たりをくらわす突進技、対空必殺技なんかもあるから、ラッシュをかけることだって造作ないのだ。

それでは、それらの必殺技や特殊な性質の技について紹介していこう。

シールドスラッシュは、手にした盾を3方向に投げ分けられる飛び道具。スターズ&ストライプスは、いわゆる昇龍拳だ。チャージングスターは、シールドを前に構えてそのまま突進する体当たり攻撃。飛び道具を消しながら突き進むのだ。ファイナルジャスティスは、体当たり後乱舞になる突進技だ。ほかの2つは、文字どおり必殺技のパワーアップ版なのだ。


V・アシストはチャージングスター。みんなを守るぞ！

豪鬼とは明確な違いが…

前作のケンと豪鬼は非常に似たタイプで、はっきりいって同じ動きで闘えた。しかしMSH VSでは豪鬼との区別が図られ、2人は別々の道をゆくことになった。

明確に異なる点といえば、まずは波動拳を挙げねばなるまい。弾自体は前作よりも少々大きくなったが、何よりもっと驚くのは「弾に射程がある」というところ。スタート時の間合いよりちょっと離れたくらいで、弾はもう消えてしまうのである。


このくらい離れていると、消えてしまうので波動拳が届かない。

ならば空中波動拳で…思うかもしれないが、これにもちゃんと飛距離が設定されている。これにより、ケンは近距離で間合いをつめながら闘っていくことになるかも…。



必	波動拳	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ ☆
必	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ ☆
HC	昇竜裂破	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	神龍拳	↓↘→＋ⓀⓀ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ


空中波動拳にも射程が…。この技は飛び道具ではなく「ジャンプ特大Ⓟ」と考えたほうがいいかも!?

次に竜巻旋風脚を見てみると、これも性質が変化された。なんと、軌道が真横から斜め上へと上昇していくのだ。この角度は小→大へいくにつれて上がっていくものとなっている。どうやら今回のケンは、射程のある波動拳と角度のついた竜巻をどうやって組み込んでいくかが課題となりそうだ。

ハイパーコンボはどれも扱いやすいものがそろっている。ひとつだけ前作と違うのは、昇龍裂破のヒット効果。キッチリ全部当てても、ダウンを奪うことができず、吹きとぶだけだ。


「たつまきせんぷうきゃく!!」なんと斜めに上昇!!


エリアル始動の下大Ⓟから直接神龍拳!!このコンボは健在。初めのうちはいいダメージ供給源になるぞ。

また、チェーンコンボに関しては、前作の小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚの順から「小→中→大」のみとなった。つまり、同じ威力の属性の通常技にはチェーンできないことになる。このへんは数ゲームこなして、早めに慣れておきたい。


チェーンは小→中→大(Ⓟ→Ⓚ)の組み合わせのみ。中Ⓟ→中Ⓚというような同威力ではチェーンにならない。



ハルク

帰ってきた緑の巨人

巨漢好きにはたまらないハルクの特徴について解説していこう。

担当：牛

	ガンマトルネード	→↘↓↙←＋Ⓟ
	ガンマスラム	↓↘→＋Ⓟ
	ガンマチャージ	←溜め→＋Ⓚ
	ガンマチャージ(対空)	↓溜め↑＋Ⓚ
	ガンマウェイブ	↓↘→＋ⓅⓅ
	ガンマクラッシュ	↓↙←＋ⓅⓅ
エリアル開始技		立ち強Ⓚ・屈み強Ⓟ

20代以上の日本人になじみの深いアメリカンヒーロー、ハルク。テレビのモニターからゲームのモニターへ闘いの場を移したハルクの特徴について語っていこう。

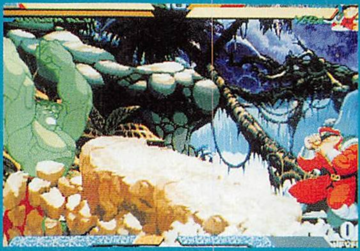
豪快極まりない地を這う飛び道具ガンマウェイブ

マーブルスーパーヒーローズ（MSH）に引き続き、今回で2回目の登場となるハルク。MSHとの最大の違いは、飛び道具のガンマスラムにある。MSHでは地面の一部を剝ぎ取って投げつける技だったが、今回は地を這う飛び道具に変化した。

以前のものは小さいキャラクターにしゃがまれるとかすりもしないといった欠点をもっていたが、今回はそういった心配は無用なはずだ。

またハイパーコンボにガンマウェイブといった技が新たに追加されたが、これはガンマスラムの強化版といえるもの。

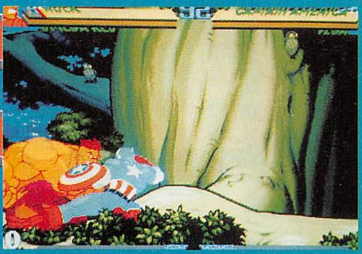
今のところこの技を連続技に組み込むことはできないようだが、使い方を研究してみる価値は十分にあるだろう。



これが新ガンマスラム。今回はこれでガンガン攻めることができそうだ。

デカキャラのお約束スーパーアーマー

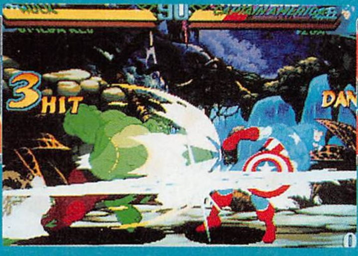
必殺技以外のハルクの変更点としては、スーパーアーマー能力の追加が挙げられる。これは〝相手の攻撃を1発くらってもひるまずに体勢を保つことができる〟といった特殊能力のことで、連続攻撃でなければ攻撃をくらっても打撃で押し返すことができる。デカキャラならではの鈍重さをカバーする有効な能力といえよう。



赤い点滅がスーパーアーマー能力の証。へっ、痛くもかゆくもないぜ。

攻撃のメインはやっぱりチャージ

ハルクは基本的に動作が鈍いが、突進系の必殺技〝ガンマチャージ〟の瞬発力は特筆すべきものがある。タメ系のこの技は地上と対空の2種類があり、どちらも相手にガードされない限りは、追加入力で方向転換することが可能だ。チェーンコンボから連続技としてつなげることもできる。この技、間違いなく今回もハルクの主力武器になるであろう。



相手との間合いを一気に詰めることができるガンマチャージ。連続技にもなるぞ！



春麗

チェーンからの千裂脚を狙おう！

空中ダッシュと千裂脚に大きな変更アリ。

担当:GED

必	気功拳	←↙↓↘→＋Ⓟ
必	天翔脚	→↓↘＋Ⓚ
必	百裂脚	Ⓚ連打 ☆
必	旋円蹴	→↘↓↙←＋Ⓚ
HC	気功掌	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	千裂脚	↓↘→＋ⓀⓀ
HC	覇山天翔脚	→↓↘＋ⓀⓀ
エリアル開始技		立ち強Ⓚ

空中ダッシュに大きな変更点！

空中ダッシュと3段ジャンプという特性を持つ春麗。残念ながら今回は一定高度（ジャンプ頂点付近）に達しないと空中ダッシュができないようになっている。スーパージャンプからも同様。しゃがみガードを崩すために投げを使う機会が増えそうだ。3段ジャンプとは、最初のジャンプに加え、2回の追加ジャンプができるもので、これは前作と変わっていない。



このくらいの高度にならないと空中ダッシュできない。かなり厳しい変更点だ。

レバー前入れ立ち大パンチはストZEROシリーズの気功掌のようなグラフィックの技が出る。とくに威力があるわけではないが、判定は強そう。期待の新技だ。



これがレバー前入れ立ち大パンチ。ダッシュ時にも出せるよ。

●気功拳

飛び道具なのだが、出が遅く、硬化時間も長いのでほとんど使わないだろう。

●天昇脚

上方に向かって大きく蹴り上げる対空必殺技。ため技ではなくコマンド技になっているのが前作との違い。対空には立ち大Ⓚを使うことが多いので使用頻度は低めかな。

●百裂脚

キックボタン連打によって無数の蹴りを放つ技で、連打によって継続（蹴り続ける）時間が変化する。唯一、空中で出せる必殺技で、エリアルに組み込むこともできる。

●旋円蹴

しゃがみガード不可だが、モーションが大きいので反応されやすい。使うなら、出の早い大がいいだろう。全般的にどのハイパーコンボも出が遅くなっているので、ガードされてもそんなにひどい返し技はくらわなさそうだ。

チェーンからの千裂脚を狙え！

●気功掌

自分の周囲にバリアのような気のフィールドを張る対空技。

●千裂脚

技の出がかなり遅くなったので返し技として使うことはほとんどないが、大パンチからつながるのでチェーンから連続技になる。ゲージはほとんどこれに使うことになりそうだ。

●覇山天昇脚

天昇脚のパワーアップ版で、これも対空技。立ち大Ⓚキャンセルからの連続技に使ってもいいだろう。



チェーンの下大Ⓟをキャンセルして千裂脚につなごう。使用頻度の高い連続技だぞ。

ウルヴァリン

X-MEN、マーヴルシリーズ皆勤賞のウルヴァリン。気になる強さのほどは…。

担当：SHO

必	バーサーカーバレッジ	⬇⬊➡＋Ⓟ
必	トルネードクロウ	➡⬇⬊＋Ⓟ
必	ドリルクロー	中Ⓟ＋弱Ⓚ＋レバー ☆
HC	バーサーカーバレッジX	⬇⬊➡＋ⓅⓅ
HC	フェイタルクロー	➡⬇⬊＋ⓀⓀ ☆
HC	ウェポンX	➡⬇⬊＋ⓅⓅ
エリアル開始技	立ち強Ⓚ	

新技紹介

今回のウルヴァリンは、新たに2つの技が追加されている。一つはハイパーコンボの『**フェイタルクロー**』、もう一つは『**踏みつけ**』だ。

フェイタルクローはエックスの文字をかたどった衝撃波が出る技で、衝撃波がヒットすると多段ヒットするようになっている。

他に、この技は空中でも出すことができる唯一のハイパーコンボでもある。しかし、空中で出したときには、フェイタルクローを出すまでに体を回転させるため、多少スキがあるので、他の技から連続でつなげることは難しそうだ。

地上であれば、エリアル始動技である立ち大キックをキャンセルしてフェイタルクローを出せば連続技としてつなげることができるようだ。



立ち大キックをキャンセルしてから、



フェイタルクローが連続となる。

踏みつけはジャンプから出すことができる新しい技なのだが、かわりにジャンプ中レバー下中キックで出すことができた『**流星キック**』がなくなってしまったのだ。踏みつけのコマンドが流星キックと同じこともあり、踏みつけは流星キックのかわりに新しく入った技ということになる。

今まで流星キックからの攻めを基本としてきたウルヴァリンにとっては、大幅に攻撃方法が変わりそうだ。

踏みつけがヒットしたあとには大きく跳ねてしまうが、そのスキをドリルクローを出すことによってなくすことができ、しかも連続技となる。

このように、踏み付けとドリルクローを使った攻めが今回ウルヴァリンの基本戦法となりそうだ。





踏みつけのあとには、ドリルクローが基本だ。

エリアルレイヴ

ウルヴァリンのエリアルレイヴはとくに変化がなく、立ち大キックから、小キック→中パンチ4回→中キック→ドリルクローでOKだ。

地上から浮かせるときも、ダッシュしゃがみ小キック→しゃがみ中パンチ・立ち大キックの3段攻撃で浮かせるのが今までどおりの基本となる。

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

ダルシム

ミュータントにはなれなかった…

かなり人間ぽくなったダルシム。豪快な炎のパフォーマンスは健在だ。

担当：実は私がミュータント P・鈴木

必	ヨガファイヤー	⬇⬊➡＋Ⓟ ☆
必	ヨガフレイム	➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ
必	ヨガブラスト	➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓚ
必	ヨガテレポート	➡⬇⬊(⬅⬇⬋)＋ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)
HC	ヨガインフェルノ	⬇⬊➡＋ⓅⓅ ☆
HC	ヨガストライク	⬇⬊➡＋ⓀⓀ
エリアル開始技	立ち中Ⓟ	

前作のX VS SFにも出場していた、最もミュータントに近かった!?キャラ、それがこのダルシムだ。

こいつは、明らかに他キャラとは違う!!

そう、ダルシムはとても変なキャラなのだ。何といっても、その柔らかい手足を思いのままに伸ばしてしまうのだから。それでいて、口から火の玉をはいてしまったり、思わず消えてしまったりするのだから、こいつはもはや人間ではない。こんな変なキャラが好きな人は実は多いと思う。さあ君も、素直になってダルシムを選ぼうではないか。

こんな変な動きができるのだ!!

●**巨大な火が吹き放題!!**

なんと今回のダルシムは、空中でもヨガインフェルノが吹けるようになったのだ!!

とうとう空を跳びながら火を吹く時代が来たらしい。

●**空中に浮くことができる!!**

⬇⬋⬅＋ⓀⓀで、ベガのように飛行することができる。



なんと！空中で火を吹ける！

そう、思いのままに空中を移動することができるのだ！

相手の頭の上から小Ⓟなどでイタズラしたり、宙に浮きつつテレポートで移動したり、


頭の上でお昼寝です。私は体重も軽いのです。

空の旅が好きに楽しめるぞ。

●**ヨガストライクがパワーアップ!!**

空中にいる相手をつかみやすくなったストライク。今回もあのパワーは残っているぞ。

●**立ち中Ⓟの性能アップ!!**

少しだけ間合いが広くなったようだ。少しだけだけどね。

でも今回の目的は修行なんだ

そう、今回のダルシムは実はパワーダウンしているようだ。でも、苦行をのり越えてこそ、真のヨガマスターだ。

●**インフェルノが遅い**

いいじゃないか、連続技にならなくても。対空になるし、空中でも出せるしね。

●**ドリルが中段じゃない**

しかも出が遅い。でもいいじゃないか。飛行が新登場したことだし。今回は逃げ回ろうや。修行だし。



やっぱりヴァリアブルコンビネーションは派手でいいね。

前作のエリアルはそのまま使えるので、安心してほしい。

親愛なる隣人が帰ってきた
スパイダーマン

今回はスパイダーマンの魅力をいくつか語ってみよう。

担当：KKYーいなりん

必	ウェブボール	↓↘→＋Ⓟ	☆
必	スパイダースティング	→↓↘＋Ⓟ	
必	ウェブスイング	↓↙←＋Ⓚ	☆
必	ウェブスロー	→↘↓↙←＋Ⓟ	
HC	マキシマムスパイダー	↓↘→＋ⓅⓅ	☆
HC	クローラーアサルト	↓↘→＋ⓀⓀ	
	エリアル開始技	立ち中Ⓟ	

その昔テレビでも放映されていたので、アメコミに詳しくない人にも知名度の高いスパイダーマン。ここでは、このゲームにおけるスパイダーマンとはどんなキャラクターであるかを紹介していこう。

スパイダーの魅力 その1 体が小さい

マーブルスーパーヒーローズ、X-MEN vs ストリートファイターをプレイしていた人たちならば分かると思うのだが、このシリーズでは体が小さいということは非常に有利なポイントである。

単純に体が小さければ相手の攻撃が当たりづらいということになるが、特にスパイダーマンは立っているときの背が低いので、相手の空中多段攻撃などをくらいづらい。しかも相手は攻撃を多少引きつけて出さなければいけないので、その分相手の跳び込みに対して少し余裕ができる。

スパイダーの魅力 その2 ウェブボールが面白い

飛び道具のウェブボールは、HITすると相手をウェブでくるんでしまう。小のウェブボールは相手をくるんでいる時間が一瞬しかないので、そのあと技をつなげることはできないが、出が早いので通常技をキャンセルして連続技にすることができる。逆に大のウェブボールは出が遅いので連続技にはならないが、相手をくるんでいる時間が長いのでここに追い打ちをかけることができる。

ここがスパイダーマンの面白いところで、大ウェブボールを当ててから浮かせてエリアルに持っていったり、マキシマムスパイダーにつなげたりできたら「スパイダーマン使ってて、本当によかった」と思えること間違いなしである。



よっしゃ、立ち中Pからエリアルレイヴだ。

スパイダーの魅力 その3 デキの悪い子ほど…

ハイパーコンボのマキシマムスパイダーだが、前作では「ガードされたときのスキがデカい、手前にいる相手に当たらない、途中で相手を落としやすい」という3拍子揃った使い辛さであった。それゆえ、相手の飛び道具などにバッチリ合わせることができたときなどは、これまた「スパイダーマン使ってて…」といった感じであった。

今回はある程度性能アップしているものの、ガードされたときの大きなスキは相変わらず。この技が当たったときの喜びは、スパイダーマンを使っている人にしか分からないだろう。



う〜ん、至福の時ですね。

今回は私個人的なスパイダーマンの魅力を語ってみたが、これを読んで「おっ、俺もスパイダーマン使ってみようかな？」とか思ってくれる人が少しでもいればいいな。パートナーとしてのスパイダーマンについては、次回以降フォローしていくぞ。

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

空中スクリュー重視(?)
ザンギエフ

密かにアシストも重要っぽい。

担当：リーダーが生涯の敵・RED

必	スクリューパイルドライバー	レバー1回転＋Ⓟ	☆
必	ダブルラリアット	ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)	☆
必	フライングパワーボム	←↙↓↘→＋Ⓚ	
必	バニシングフラット	→↓↘＋Ⓟ	
必	エリアルロシアンスラム	→↓↘＋Ⓚ	
HC	ファイナルアトミックバスター	レバー1回転＋ⓅⓅ	
	エリアル開始技	屈み中Ⓟ	

決めろ新技！ ダブルファイナルアトミック!!

今回のザンギエフの最も目立つ変更点は、ヴァリアブルコンビネーションだ。

前作ではザンギエフが先に出ているときも、控えのときもダブルラリアットであった。他のキャラはみんなハイパーコンボなのに、なぜザンギエフだけダブルラリアット…って感じだったけど、今回はなんと、ダブルファイナルアトミックバスターという超強力な投げ技になったのだ！

もちろん、ダメージは通常のファイナルアトミックバスター以上であることは言うまでもない。

この技、掴むのに成功すると、控えているパートナーが出てきてザンギエフと2人がかりでパイルドライバーをかけるという、見た目にも実に豪快な技となっている。

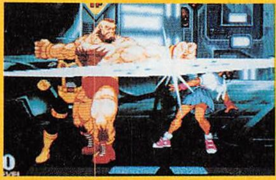


2人がかりでアトミーック！

ただしヴァリアブルコンビネーション発動時にこの技になるのは、ザンギエフが先に出ている場合のみ。ザンギエフが控えの場合は、相変わらずダブルラリアットなのであった。まぁ、前作と同じく、こちらもモロに当てればなかなかの破壊力なので、うまく使っていきたい。

アシスト技もラリアット

新システムのヴァリアブルアシスト時の技もダブルラリアットとなっている。



ダブルラリアットでアシスト！

これについてはどれくらい役に立つか、まったく未知数。

しかし、ヴァリアブルアシストというシステム自体は今回かなり重要な要素になりそう。きっと有効な使いどころがあるハズだ。

基本エリアルは…

さて、今回のザンギエフのエリアルレイヴについて。

エリアルスタート技は前作と同様、しゃがみ中パンチまたは、中Ⓟ投げだ。

今回、とりあえずおすすめのエリアルは、小Ⓚ→中Ⓚ→空中スクリュー。

前作でお世話になった小Ⓚ→中Ⓚ→ダブルラリアット→（地上で）ダブルラリアットという連続技は、最後の地上でのダブルラリアットが（システム上の制約により）出なくなってしまったので残念ながらボツ。エリアルレイヴは全体的にマイルド調整（？）されているようだ。

基本は変わらず

微妙な調整を受けてはいるものの、基本的な闘い方は前作と同じでイケるから、前作のザンギエフでブイブイ言わせていたプレイヤーならすぐになじめるだろう。

対戦でダブルファイナルを決めようぜ！



とりあえず、エリアルは空中スクリューか？もっと強力なレイヴはあるのか？



必	カーボナディウムコイル(※)	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	(※から派生)デスファクター	Ⓟ 連打 ☆
必	(※から派生)エナジードレイン	Ⓚ 連打 ☆
必	オメガストライク	↓↘→＋Ⓚ
HC	オメガデストロイヤー	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	オメガスマッシャー	空中で →↓↘＋ⓅⓅ
エリアル開始技		立ち中Ⓟ

切ったり戻したり大忙し！

あのオメガレッドが帰ってきた。ムチで叩いたり縛ったりするあの伝説のキャラが…と前ふりはここまでにしといて、この世界でどういうキャラになっているかを紹介していこう。

まず、必殺技であるカーボナディウムコイルとオメガストライク。この2つは出したあとにレバーを後ろへ入れてボタンを押すことによって引き戻すことが可能で、オメガストライクに限っては、レバーを真下に入れることによって途中で切ることができる。

この辺りは、X-MENのときとかわっていない。カーボナディウムコイルがヒットしたあとにⓅボタンを連打すれば相手の体力を吸収することができ、Ⓚボタンを連打すれば、ハイパーコンボゲージを吸い取ることができる。それに、吸い取ったあと、レバーを入れた方向に放り投げることもできるし、地に叩きつけることだってできる。

加えてエリアルや小↓中↓大のコンボがあるのだから、思いっ切りプレイできる日が楽しみである。



すってすって！

それから空中ダッシュも健在で、これを絡めた戦術も可能だ。

わりと低空から出すこともできるので、しゃがみガード崩しにも使える。それにも増して、空中ダッシュ途中にレバーを後ろに入れることによって、すぐ止まることもできるし、相手の技をガードすることもできるのだ。

新技はオメガスマッシャー！

必殺技に新技の追加はないが、ハイパーコンボにオメガスマッシャーという技が加わった。これだけでもう十分といった感じだ。

空中で出る技をすべて叩き込んだあとに、コイルでつかんで相手を下に叩き付ける。ちなみに、この技は空中で



おれは行くぜー



これがオメガスマッシャーだ！

しか出すことはできず、連続技にはならない。ゆえに、一発狙いでいくしかない。



必	サイコショット	←↙↓↘→＋Ⓟ
必	サイコフィールド	→↘↓↙←＋Ⓟ
必	ダブルニープレス	←↙↓↘→＋Ⓚ ☆
必	ヘッドプレス	↓溜め↑＋Ⓚ ☆
必	飛行	↓↙←＋ⓀⓀ ☆
HC	サイコクラッシャー	↓↘→＋ⓅⓅ ☆
HC	ニープレスナイトメア	↓↘→＋ⓀⓀ
エリアル開始技		立ち 強Ⓟ

今回も登場するベガ。変幻自在のサイコショットと圧倒的パワーを誇るサイコクラッシャー。これらの武器をニューチャレンジャーにお見舞いしてあげよう。

前作の感覚でOK

現在のバージョンでは大きな変更点はなく、前作のX-MEN VS ストリートファイターと同様の感覚でプレイすることができる。

ベガワープやキャラ交代時などの細かい演出は変わっているが、基本的な性能に変化はないので戸惑うこともないだろう。



ベガワープは演出が変更。どれが本物なのか？

本命はハイパーコンボ

もともとベガはエリアルレイヴに固執せず、跳び込みと地上で闘うのを主軸としていただけに相手の対空能力や地上での技の当たり強さを早く理解しなければならない。

このあたりは今後の研究次第として、小↓大からのキャンセルサイコクラッシャーは相変わらず連続技として成立するのは嬉しい。

それは、ほかのキャラは通常技からのハイパーコンボがつながりにくくなっているからである。

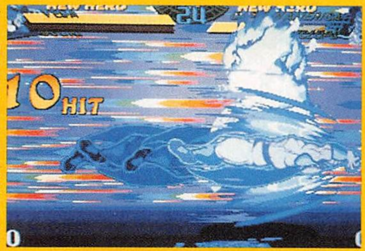
ということは、ベガのハイパーコンボにつなげられる破壊力は貴重な戦力となるはずである。ゲージを溜めやすいキャラを選びたいところだ。



中足払いや大キックをキャンセルして…、



サイコクラッシャーへ。しっかりつながるぞ。



サイコクラッシャーは連打でパワーアップ。

RVEL SUPER HEROES VS. EET FIGHTER

マーブル側唯一の女キャラ??

シュマゴラス

カオスディメンションにすべてをかけろ。

担当：キャップも生涯の敵・RED

必	ミスティックステア	←溜め→＋Ⓟ ☆
必	ミスティックスマッシュ	←溜め→＋Ⓚ
必	ディバイタリゼーション	相手の近くで →↘↓↙←＋Ⓚ
HC	カオスディメンション（3ゲージ消費）	↓↘→＋ⓅⓅ 後に中・大攻撃
HC	カオススプリット	↓↘→＋ⓀⓀ
エリアル開始技		立ち中Ⓚ

まずは、チェーンの解説

シュマゴラスの地上でのチェーンコンボは、パンチ→キック方向の2ボタンチェーン。

恵まれているとは言えないが、地上で立ち小Ⓟを入れてからエリアル始動技の立ち中キックへつなぐことはできるので、ザンギやダンのように地上チェーンがまったくないキャラにくらべれば全然まし。

空中チェーンはフルに6ボタンを使う、小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚタイプになっている。

シュマゴラスって何すりゃいいの？

ではシュマゴラスというキャラは、基本的に何を狙ってどう動けばよいのだろうか？

実は、基本方針はけっこう単純。一撃でゲージ半分を奪うハイパーコンボのカオスディメンションを決めたい→そのためにはゲージが3本必要→ゲージを効率良く稼げる動きをしたい、とまあこんな感じ。では、ゲージを効率よくためるにはどうすればよいのだろうか？

まずは目玉撃っとけ

ゲージを稼ぐには、飛び道具のミスティックスマッシュを撃ってガードさせていくのがてっとりばやい。

ミスティックスマッシュは、しゃがみ小パンチ→立ちorしゃがみ大キックといったチェーンをガードさせている間にタメを作り、キャンセルで出していくと使いやすい。

ちなみに今回のミスティックスマッシュは、HITすると目玉が相手にくっつき、一定時間で爆発して、そこで初めてダメージを与えるようになっている。目玉が相手にくっついている間は、次の目玉が撃てなくなってしまうので、気をつけよう。

そしてカオスディメンション

カオスディメンションという技について説明しよう。この技は、コマンド入力で変身したあと、中や大のボタンで触手をのばして相手を摑む投げ技なのである。ストⅢのオロの鬼神力とほぼ同じような技だと思ってもらってOKだ。

もちろんガード不能だし、空中でも摑むこともできる。

また、コマンドを入力して変身した瞬間にも攻撃判定があるのも重要なポイント。この変身時の攻撃判定でふっとばした相手を、空中で摑むといったことも可能。

増殖シュマゴラス

新技のカオススプリットは、最近流行の分身技。

分身は本体より前に出て攻撃してくれるので、なかなか頼りになりそうだ。

分身を利用した強力な連続技も期待できそう。



通常技の固めから…、



キャンセルで目玉。ゲージを3つためて…、



カオスディメンション!!



目玉をくっつけたら、爆発の瞬間を狙って襲うのだ。

「滅殺、滅殺、滅殺う～!!」

豪鬼

前作でのストレスは一気に解消。とりあえず前作で涙をのんだ豪鬼使いにプレイしてほしいな。

担当：FRS-N, O

必	豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
必	竜巻斬空脚	↓↙←＋Ⓚ ☆
必	阿修羅閃空	→↓↘(←↓↙)＋ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)
必	天魔空刃脚	空中で ↓↘→＋Ⓚ
HC	滅殺豪波動	↓↙←＋ⓅⓅ
HC	滅殺豪昇龍	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	天魔豪斬空	空中で ↓↘→＋ⓅⓅ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

ようやく世界に馴染んだか!?

なんだかんだ言ってこのシリーズにおいて、ほとんどの作品に登場している豪鬼。今回はちゃんとデフォルトでキャラのカーソルが存在するぞ。

前作での豪鬼は結論として「場をかき乱すキャラ」だったと思う。単体では攻め手に欠けたのがその大きな要因だ。基本的に豪鬼は必殺技の出かかりがかなり遅い。これが致命傷だ。そのおかげで連続した攻めができず、技をガードされたり、アドバンシングガードされると「ハイ、オレのターン終了」。

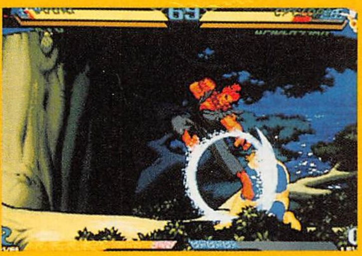
なぜこんな話をするかというと、今作品でこの欠点が修正されたことが言いたかったのである。豪波動拳を除いた必殺技のほとんどが、この世界で「ふつうに」闘えるようになったのはうれしい限りだ。中でも天魔空刃脚は技の出がストリートファイターシリーズ並みの早さになったため、連携の主軸として用いることができる。

連携といえば、前作で極悪なコンボで問題視されたレバー前入れ中Ⓚ「旋風脚」が、かなり絶妙な調整が施された。具体的には技の出が少し遅くなり、技後の着地までに通常技が出せないようになっている。これだけだとただの弱体化でしかないが、技をガードさせればこちらのほうが先に動けるので、優先的に攻め続けることが可能。技後から着地までに通常技が出なくなったのは残念だが、ちゃんと連携に使えるのでこれ以上望むのはゼイタクというものだ。

また、前号でも少し触れられているが、ハイパーコンボの天魔豪斬空がエリアルから連続でつながるようになってパワーアップされた。前作では豪鬼のエリアルは超ショボかったので、ようやくほかのキャラ並みの楽しさが味わえそうだ。

特に新技が増えたりグラフィックが変わったわけではないが、前作で豪鬼を使ってた人なら「これだよ、これ!!」と、その微妙な違いに気がつくはず。何に使うんだかわからないような新技をつけられるより、今回の豪鬼のようにひとつひとつの技をちゃんと使えるレベルまで調整してくれたほうがユーザーは喜ぶに決まっている。

あとはこの絶妙な調整をしてくれたカプコンに、我々プレイヤーサイドが応える番だ。



特に大きな変化はないが、技の出や隙がうまく調整されているのが今回の豪鬼だ。



瞬獄殺はゲージ3つ使用技に戻り、技後の追い打ちができなくなった。しかし、ダメージはデカイぞ。

ブラックハート

低空ダッシュからのエリアルと、強力無比なハイパーコンボが2本の柱だ。

担当：ギィ

必	ダークサンダー	←↙↓↘→＋Ⓟ
必	インフェルノ	→↘↓↙←＋Ⓟ
HC	アーマゲドン	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	ジャッジメントディ	↓↙←＋ⓅⓅ ☆
HC	ハートオブダークネス	↓↘→＋ⓀⓀ
エリアル開始技		立ち中Ⓟ

その名もJUDGEMENT DAY

もとから強力なハイパーコンボを2つ持つブラックハートだが、新ハイパーコンボ、ジャッジメントデイも実に強力だ。立ち大Ⓟのデーモンを大量にまき散らすこの技、普通に使ってはしゃがんでよけられて終わりだが、相手を動けなくする立ち大キックにキャンセルをかけて出せば非常に効果的だ。厳密には連続技ではないが、それだけにコンボ補正もかからないので威力も高い。オススメだ。

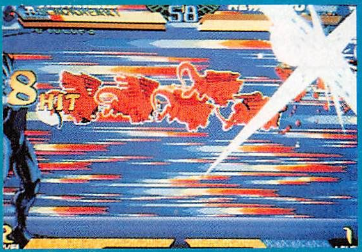
ゲージのないときはキャンセルインフェルノでもOKだ。

また、ジャッジメントデイは空中でも出せる。ジャンプ大Ⓚキャンセルで同様のことができるし、低空で出せば安定した削り技として使うこともできるぞ。

ちなみに大Ⓟのデーモン、大Ⓚのゾンビがとりついているときに、大Ⓟ、大Ⓚ、アーマゲドン、ハートオブダークネスを入力してしまうとその瞬間に相手が復帰してしまうので注意しよう。



レバガチャで超回復後、すぐにガードしなければ、▼



ジャッジメントディがまともにヒットする。イケてる。

低空ダッシュからエリアルを狙え！

ブラックハートは巨大な体躯を持っているにもかかわらず、空中ダッシュを利用したトリッキーな攻めが可能である。ブラックハートの空中ダッシュは前後2方向あり、やや斜め上に移動する。

もちろん、**地上で⬇⬆（一瞬おいて）P同時押しと入力することで、低空のスーパージャンプ空中ダッシュが可能**だ。ここから小Ⓚ→中Ⓚの空中チェーンで跳び込んでいくのが基本だ。しゃがみガード不可なのは当然として、うまくやれば小Ⓚを正面からヒットさせ、続く中Ⓚでめくることも可能だ。

地上のダッシュが特殊（地面に潜り、投げ以外に対して無敵になるが遅く、ダッシュ距離も2段階にしか調節できない）なので、スーパージャンプ低空ダッシュはブラックハートが攻めるには必要不可欠のテクニックだ。是非ともマスターしよう。



SJ低空ダッシュなしにはブラックハートは語れない。マスターせよ！

ここからエリアルを狙うなら、**しゃがみ小Ⓚ→立ち中Ⓟのチェーンで相手を浮かせ、**

- **SJ小Ⓟ×2→空中投げ**

または、

- **SJ小Ⓟ×3→中Ⓟ→中Ⓚ**

がオススメだ。残念ながら空中投げからの追い打ちはできなくなっている。

さくら

真打ち登場！

基本はリュウ・ケン？
いやいや…そんなことはありません。

担当：伊勢猫

必	咲桜拳	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	波動拳	↓↙←＋Ⓟ ☆
必	春風脚	↓↙←＋Ⓚ
HC	乱れ桜	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	真空波動拳	↓↙←＋ⓅⓅ
HC	春一番	↓↙←＋ⓀⓀ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

名前は同じ？

師匠（おまけ？）のダンと同じく、ストリートファイターサイドのニューカマーとして遂にマーヴルVSにまで参戦することになった「熱血格闘女子高生」さくら。

ストZERO2ですでにおなじみのキャラとはいえ、それはそれ。マーヴルの世界ではそんな常識は通用しないぞ！

従来の波動拳は横方向に飛んでいくもの…ところが今回のさくら版波動拳はそこからしてまず違い、斜め上方向へと波動拳が飛んでいく対空必殺技になった。じゃあ咲桜拳は？というと、これは逆に相手方向へと飛び道具を打ち消しながら突進していく多段ヒット攻撃へと変化。チェーンからの連続技にも楽に組み込んでいけるようになった。



空中波動拳は斜め下。ちなみにボタン連打の溜めは今回なし。



ハイパー系でなければ飛び道具も打ち消すことが可能！

さて、旋風脚のさくら版である春風脚はというとこれは今まで通り。チェーンからのキャンセルで相手を固めるのにうまく使っていこう。

「スーパー」から「ハイパー」へ…

さくらのハイパーコンボは全部で3つ。これも必殺技と同じように性能的な部分で大きく変わっている。

●乱れ桜

単純な多段ヒット攻撃ではなくなり、ダッシュから相手に攻撃がヒットした時点でコンボが発動する。

●真空波動拳

波動拳と同じようにこれも斜め上方向へ高射砲のごとく繰り出す。エリアル始動の屈大パンチで相手を浮かせてからキャンセルで出すなどといった使い方も可能。



しゃがみ大パンチからキャンセル真空波動が連続ヒット！

●春一番

性質が大きく変わって真空竜巻旋風脚のように移動しなくなった。その代わりといってはなんだが、真上方向へと回転しながら上昇するようになっている。

とまあ、必殺技部分だけを見るとほとんど変更された感じだけど、基本技部分の大きな変更点はなし。対空通常技の屈み大パンチがエリアル始動技なのもいい感じだ。

タッグパートナー求む
憲磨呂
いやよいやよも好きのうちってことで、「こっちくんなよぅ」ってカンジかぁ。
担当：借金

必	スーパーファンタスティックトレジャー	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	グレートファイティングジャンプ	→↓↘＋Ⓟ
必	ローリングパワフルアームズ	↓↘→＋Ⓚ
HC	ハイパーストロングミラクルトレジャー	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	ウルトラバラエティプライベートメモリーズ	↓↘→＋ⓀⓀ
HC	アルティメットグランドチャンピオンジャンプ	→↓↘＋ⓅⓅ
エリアル開始技		立ち強Ⓚ

可能性は未知数で、強いのか弱いのかそれすらも不明。とにかく何も見えてこない憲磨呂であるが、少しずつ紹介していこう。必殺技はとにかくすごい名称が並ぶぞ。

名前負けしそうな必殺技の数々

憲磨呂の必殺技

●スーパーファンタスティックトレジャー

憲磨呂の宝物?を相手に投げ付ける技で、平たくいえば飛び道具である。空中でも出すことができるのでエリアルレイヴのしめに使用するのもいいかも。

●グレートファイティングジャンプ

斜め前方向にジャンプして顔から突っ込んでいく必殺技。対空技としての性能は良く、信頼できる。

●ローリングパワフルアームズ

必殺技名からモーションを予想するのは至難だが、モノを見れば一目瞭然。いじめられっ子が覚醒したときにゲージを1つ消費して出すスーパーコンボのアレだ。君も一度は出したか、くらっているんじゃないかな。

憲磨呂のハイパーコンボ

●ハイパーストロングミラクルトレジャー

スーパーファンタスティックトレジャーのハイパーバージョン。かばんの中身をたくさん投げつけるのだ。

●ウルトラバラエティプライベートメモリーズ

相手に向かって突進していき、初段が当たれば連続攻撃が始まるグッドナイトシュガータイプのハイパーコンボ。連続最中の憲磨呂はとても闘っているとは思えないようなモーションばかりなので決めたときには画面を凝視しよう。

●アルティメットグランドチャンピオンシップ

グレートファイティングジャンプの強化版というと分かりやすい。このアルティメットグランドチャンピオンシップ（長いよ〜）、しゃがみ中Ⓟから出せば連続技にもなる。

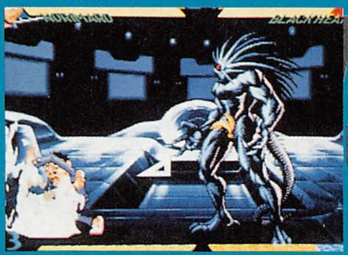

すごい顔をしているが判定は信頼度◎。いけてます。

地上技はどんなもんかね

憲磨呂は3ボタンチェーンタイプ。だから小・中・大で3つつなげていくことができる。なかでもしゃがみ中Ⓟは相手を引き寄せてくれるので欠かせないかも。

エリアル開始技は大Ⓚ。前述したしゃがみ中Ⓟから始めればまずつながるので（タイミングはキャラによって異なる）空中へ跳び立ちエリアルレイヴをがんがん決めることもできる。この辺が「実は憲磨呂って闘えそう？」と期待できるところだ。

通常技で面白いのが大Ⓚで、なんと転んでしまうのだ。しかも転ぶ原因は、バナナの皮。転んだ後はバナナの皮を相手に投げつけ地面に着くあたりでは攻撃判定まであったりする。うまく使っていきたい。


大Kは、バナナで転んでいる最中にも空キャンセル可能。

EL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

メインは何しても絵になるねぇ
ダン
空中必殺技がないからエリアルのしめは大攻撃、それとも？
担当：借金

必	我道拳	↓↘→＋Ⓟ
必	晃龍拳	→↓↘＋Ⓟ
必	断空脚	↓↙←＋Ⓚ
必	プレミアムサイン	↓↘→＋Ⓚ
HC	震空我道拳	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	晃龍烈火	↓↘→＋ⓀⓀ
HC	必勝無頼拳	↓↙←＋ⓀⓀ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

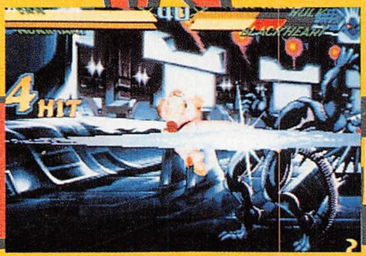
最強流の漢、ヒーローに挑む

ヒーローたちの祭典に乱入するために、磨きをかけた最強流の技の数々を教えちゃおう。

片手で気を練れるダンの飛び（？）道具、我道拳はヒットすれば相手を吹っ飛ばせるようになったのだ。これで当てたのに反撃をくらうという悲惨な事態は免れるね。

8分の1の確率で無敵になることがあった晃龍拳はなんと、4回に1回と確率アップ。しかも4回目が無敵晃龍拳と決まっているので、3回素振りして仕込んでおけば意のままに無敵を操れるのだ。

ZERO2の断空脚は、状況や威力を限定すれば決める機会が一応あるという程度であった。しかし今回は違う！なんとしゃがみ小Ⓟからでも連続技になってくれるのだ。



ガードされても反撃確定ってほどひどくなさそうだしいい感じ。



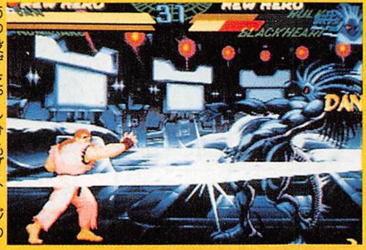
下大Ⓟを直接ぶち込めばショータイムの始まりだ。

このように今までの必殺技もパワーアップ。最強・一流と自負してもダンは修業を怠らなかったわけだ。やるね。

そして今回新たに加わった必殺技が、下の連続写真、その名もプレミアムサインだ。使い道は各自で予想してくれ。


取りだしますのは1枚の色紙。って色紙い？何考えてんだ。


おいおい、サイン書いてるよ。試合中なのに大丈夫か。


あっ投げた。しかもダメージつき。なるほど、そーいうことなのね。

闘えるかは謎、不安いっぱいの基本性能

ほかのキャラともっとも異なる点は地上と空中のチェーンが存在しないことである。ダンのエリアル開始技はしゃがみ大Ⓟだが、浮かすためには直接叩き込むしかない。でもエリアルレイヴはさすがにできる。

ダイヤグラム、スタート!!

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

TM

ヴァンパイア　セイヴァー

お久しぶりっス、先輩!
第1次 ダイヤグラムの変

担当：神保町ダークストーカーズ
文：石井せんじ

お待たせしました！ヴァンパイアセイヴァーの第1回ダイヤグラムの完成です。

ダイヤグラムを作るっていうのは、やってみるとわかるだろうけど（そんな人あんまりいないか）めちゃくちゃ大変な作業。でも、このヴァンパイアセイヴァーは、いっちょやりこんで、どんなになるかやってみようといって作ったのがコレ。

話題にして盛り上がってほしいというのもあったけど、どんなになるんだろう!?という興味から作ってみたかったというのが大きい。

しかし。これはあくまでも1つの通過点にすぎない。日々移り変わるのがダイヤグラムの真の姿だ。君たちの工夫と努力によって、数値のカベを打ち破っていってみよう。

ハイテク前提！使いこなしてこそ強いキュービィ

●**キュービィ**

意外に思った人が多いかもしれないが、ダントツの1位。一言でいえば、ホーミングダッシュを超低空で行う攻撃が強烈だからである。なかなか見切れず、返し辛い攻撃だ。

ただ、これを当たり前のように行うのは、レバー操作にかなりの熟練が必要である。この腕に達しているプレイヤーはかなり少ない。

その他に、単に体が小さい、ジャンプ封じの立ち中Pが強いのが目立つ。また、今後は、ホバージャンプ（空中停滞）を使いこなしていけば、待っても強くなりそうその強さは結構奥が深い。


キュービィVSリリス。体が小さいため、シャイニングブレイドで下段技を斬れない。地上にキュービィを降ろせるか？

●**サスカッチ**

ショートダッシュをまじえたまとわりつきモードに入られると、引き離すのが非常に難しい。そこからチェーンコンボが決まれば、その攻撃力は最強クラスである。何もせ

ヴァンパイア セイヴァー対戦ダイヤグラムVer.1　(GAME SPEED：TURBO2)

	QB	サスカッチ	ガロン	アナカリス	バレッタ	デミトリ	オルバス	フェリシア	ビシャモン	ザベル	レイレイ	ジェダ	リリス	モリガン	ビクトル	合計
QB		5	5	7	7	6	7	6	7	6	7	6	8	7	8	92(+22)
サスカッチ	5		5	5	7	6	6	6	5	6	6	7	6	6	7	83(+13)
ガロン	5	5		4	6	6	4	6	6	6	6	7	6	6	5	78(+8)
アナカリス	3	5	6		5	4	6	7	5	5	6	5	6	7	7	77(+7)
バレッタ	3	3	4	5		5	6	4	6	5	4	7	7	6	7	72(+2)
デミトリ	4	4	4	6	5		6	5	5	6	4	6	5	6	6	72(+2)
オルバス	3	4	6	4	4	4		4	5	6	6	6	7	6	7	72(+2)
フェリシア	4	4	4	3	6	5	6		5	6	4	6	6	6	5	70(+0)
ビシャモン	3	5	4	5	4	5	5	5		5	6	4	6	7	6	70(+0)
ザベル	4	4	4	5	5	4	4	4	5		5	6	6	6	6	68(−2)
レイレイ	3	4	4	4	6	6	4	6	4	5		5	6	5	5	67(−3)
ジェダ	4	3	3	5	3	4	4	4	6	4	5		4	5	4	58(−12)
リリス	2	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	6		5	6	58(−12)
モリガン	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	5	5		6	58(−12)
ビクトル	2	3	5	3	3	4	3	5	4	4	5	6	4	4		55(−15)

●**表の見方**

自キャラは横の列で見る。例えば、ジェダVSキュービィだったら、ジェダの横の列を見る。4となっているから、ジェダ側から見て4。キュービィ側から見て6。ジェダやや不利となる。

合計値は、総合的な強さの目安。±0が中間で、70ポイントが平均となる。これを基準として強さを判断する。＋が多くなるほど強く、－が多いほど辛い。

●**数字の見方**

この数値は、相性を表しているが、10回やって6回勝ったから6対4というものではない。説明しておこう。

・5対5→五分五分の闘い。勝ったり負けたり。

・6対4→やや有利。トータルで見れば、ちょっと勝ち越しているかな、ぐらい。

・7対3→明らかに有利。だいたいいつでも勝ち越せる。

・8対2→かなり差が開いている。相手としては、まぐれでも勝つのが難しい。

・9対1→ある程度勝ちの方程式が確立している。特定の攻め方、守り方をしているとほぼ負けない。

・10対0→理論上は負けない。

基本的に、10対0はつけない方針で考えている。9対1は、初心者がエキスパートに勝てるくらいでないとつけにくい。

その点、キュービィはかなりのエキスパートでないとこの数値はつかない。そこで、キュービィは高めについていると思ってもらってもいい。

●**数字の前提**

基本的に、同じくらいの練習量と、同じくらいの腕前のプレイヤーが闘ったことを前提にしている。また、勝負強さや、超絶テクニックは前提としない。知識はできる限り持っていて、そのキャラをかなり高レベルで使いこなしているものとする。

お詫びと訂正：No.198の真ビシャモンの登場規定技表のところで、ビクトル→テラデルタとなっていましたが、正しくはゲルデンハイム3です。読者の皆様方及び関係者各位にはご迷惑をおかけしました。お詫びして訂正いたします。

ずに、あっという間に勝つことが可能。

一応しゃがみ大パンチ、ビッグタワーズ（ES）という対空技もある。やみくもに跳び込んでもサスカッチの思うツボ。しかし、やはりサスカッチ対策には、まとわりつかせないことが大切。離れて闘われたり、押しまくられたりすると、さしものサスカッチもやりにくい。


サスカッチvsバレッタ。まとわりつかれると、非常にバレッタは逃げにくい。

●ガロン

ガロンの強さは、技の判定の強さと、素早さ（ジャンプ・ダッシュ）が目立つ。特に、ジャンプ攻撃は、初心者のうちは対処に困ることであろう。


ガロンvsジェダ。ジャンプとダッシュ、いろいろな攻撃をジェダは返せない。

だが、単純にジャンプ攻撃だけであれば、相手も対応してくる。単なる歩きスピードの速さ、ダッシュ、ビーストキャノンなどすべてが速いので、相手に行動を読ませなければ、反応では返しにくい攻めが可能だ。

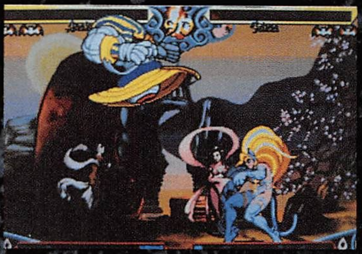
また、体が小さい（立ち、しゃがみが低い）のが、相手にとっては何ともやりにくいところ。まんべんなく強いが、浮きモードアナカリスにややや辛いか。

●アナカリス

攻めに、守りに特異な行動が目立つアナカリス。シリーズ通して大幅な変化がなく、昔からのファンがそのまま強さを発揮している。守りでは、浮いているだけで強い。まずはひきずり降ろさないといけない。

また、ダッシュ中Pをまじえた立ち小P連打から、ピラミッドと下段チェーンのゆさぶりがとても強い。ESミイラドロップも有効。

弱点は、地上にひきずり降ろされたあと、空中ダッシュ系のラッシュが止めにくいこと。また、アドバンシングガードなどがないことが今後は響いてきそう。


アナカリスvsフェリシア。浮いているというのは、ジャンプメインのキャラでは捉えにくい。

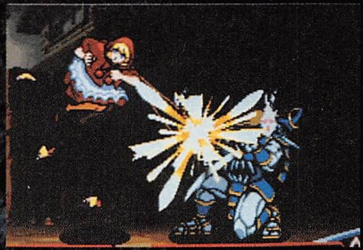
くせものぞろいキャラが一線上に

●デミトリ

安定という言葉は、彼にこそふさわしいであろう。対空技のデモンクレイドルは、空中ガードできるようになったにも関わらず強力。インパクトダメージゲージの関係上、守りが堅いのは有利だ。

その分、動きでほんろうしたり、攻めまくるのはやや難しい。どのキャラに対しても5対5に近づくキャラである。

どれだけじっくりデミトリに合わせて闘えるかと、デモンクレイドル・バットスピンの隙にどれだけ反撃できるかがポイントになる。街で見かける強いキャラ3強に入るだろうキャラ。


バレッタvsビシャモン。ラッシュをかけられると、お互い辛い。昇り中P・下り中P×2の連携がビシャモンには大変。

●バレッタ

体が小さく、2段ジャンプが可能なこれも特徴あるキャラである。空中でフワフワ浮かんでいるだけでやりにくい感じがあるが、ダッシュ・ミサイル・昇り中パンチをからめた攻めも強力。

ただ、確固たる対空技がないことと、ガードキャンセル（GC）が弱いことが弱点。強烈なラッシュをかけることが可能なキャラに対しては辛い。

ゲームセンターではかなり多いキャラの一つで、そこそこ勝っているのを見かける。今後、どこまで伸びていけるだろうか。


デミトリvsアナカリス。デモンクレイドルの存在と、アナカリスにガードキャンセルがないので攻めやすい。

●オルバス

ガードキャンセルが弱くなり、一見弱体化したかに見えるオルバス。しかし、ゲージがたまれば恐るべき攻撃力を発揮する。ダークフォースで押しこみ、泡を出されるとかわすのがとても難しい。


オルバスvsザベル。声ばかり出しているとデスボルトで狙われるが、ES音波を混ぜれば逆にイイ感じ。

普段はどうかといえば、ダッシュなどから毒、ソニックでそこそこ固めていける。

弱点といえば、やはりGCの弱体化に伴い、ラッシュを回避しにくくなったこと。オルバスの必勝パターンに持ち込めればいいが、強烈な攻めを持つ上位キャラの攻めはしのぎにくい。

●フェリシア

攻撃が非常に多彩になり、かなりの強さを誇る。だが、まだまだ世間では生かし切ってないように見受けられる。

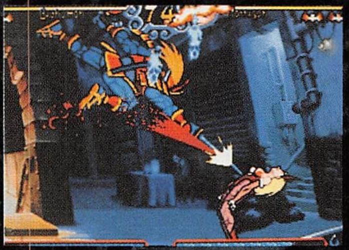
まず目につくのは、跳び込みからチェーンコンボのやりやすさと、下大P（ネコクレイドル）の強さ。落としたらすぐダッシュで攻められる。

また、ダークフォースとキャットスパイクが非常に使える。ここまで使いこなしてくれれば、上位キャラと十分渡り合えるだろう。

対空技の強力な相手と、浮いているアナカリスが苦手キャラか。

●ビシャモン

順位としては比較的下のほうにきたが、能力的には双頭の強さを誇る。ダッシュからのカツカツ固めモードに、目押しキャンセル必殺技が加わり、攻めの迫力は相変わらずである。


ビシャモンvsモリガン。モリガンのダッシュが使いにくくなった分、ビシャモンはザクザクいける。


フェリシアvsリリス。地上戦で小キャットスパイクを多用していくことにより、プレッシャーをかけられる。

ただ、強力な誇る相手の対しては、体の大きさがネックになる。バレッタの昇り中P→中K→中Kの連携の返しにくさは、その典型。

強敵に対しては、いかにガードキャンセルを使いこなすかがポイント。一発がガードキャンセルが鬼のように出れば、めちゃめちゃ強くなれる。

●ザベル

いける相手には空中ダッシュから、対空技の強い相手に対しては地上でリーチを生かして攻めるザベル。全体的にまんべんなく闘え、安定した力を発揮する。

だが、やや決定力不足。コマンド投げを使いつつ、気長にいかないといけない。ガードキャンセルは、少し発生が遅いのが難点。やや使い辛い部類に属する。攻められたら、ヘルズゲートを使いつつなんとかしたいところ。常にマイペースを心がけたい。



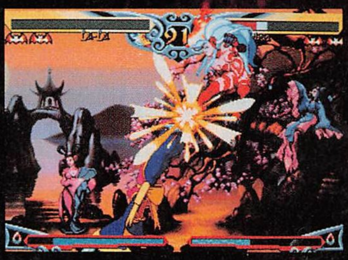
ザベルVSモリガン。モリガンに対しては不用意に跳ばず、リーチのある技でチクチクいけばかなり有利。

●レイレイ

思ったより下に位置したが、潜在能力は高い。とりあえず天雷破が強い。技の判定が前作より強くなっていて、そこが強さの秘密だ（特に下大K）。

一番テクニカルかつトリッキーなのが、旋風舞である。判定が強く、切り放し自由なので使い方次第で強力な武器になる。

返響器、旋風舞など、このキャラの強さは、相性によるものが大きい。今後、ダイヤグラム値が変わりそうなキャラの一人である。



レイレイVSフェリシア。跳び込むのが得意なフェリシアも、下大Kの存在のために自由に立ち回れない。

辛いと取るかやりがいと感じるか…

●ジェダ

新主人公として人気の高いジェダ。非常にテクニカルで潜在能力は無限大。マニアックで面白いキャラである。

しかし、対空技に乏しく、地上での体の当たり判定が大きい。攻められ始めると、本当に辛いキャラでもある。

そこで逆の発想で、相手を追い込み、下中K、下大Kの下段技や立ち中Pでジャンプのしかかりを落とすのが大事。これがマニアックすぎる。そこでようやくショートダッシュ大Kが生きてくる。

まさに平成のドノヴァン（ドノヴァンも平成か）。ドノヴァン、元と並ぶ、マニアをドツボにはめる恐ろしいキャラである。



ジェダVSキューピィ。しゃがみ中Kが対空技になり、ダッシュ中Kも同時に封じられる。1位を相手に、互角に近く闘えるのが相性のマジック。

●リリス

街で非常に多く見かける人気キャラクター。特殊な操作は必要ないが、他のキャラクターに比べ、相手を崩すトリッキーな動きに欠ける。そこが最大の弱点だろう。

目立つのは、丸い刃のついたジャンプ大Pの強さ。地上チェーンにつなげば威力は相当なもの。

ソウルフラッシュを使った固めは、バレッタ・キュービィのようなとても小さいキャラには使えない。こういう相手はかなり苦手。

そうはいっても、技のつなぎ・連続技の工夫など、やり込みで腕の差は十分出るので安心してほしい。



リリスVSサスカッチ。跳び込みが強力なので、サスカッチを嫌がらせることができる。

●モリガン

人気は高いが、ダッシュしてすぐ技が出なくなった。通常ダッシュで、前から後ろからバンバン攻められたハンター時代とは、だいぶ勝手が違うと感じた人は多いと思う。

その分、バーチカルダッシュや空中2段を使いつつ揺さぶっていくわけだが、組み立てができていても仕掛けるのは難しい。

シャドウブレイドは相変わらず強いので、ガードキャンセルを含めてどれだけ当てていけるかが大切。攻めを進歩させることはできるが、苦労は絶えないキャラと言えそう。



モリガンVSビクトル。ビクトルに対しては、裏回りバーチカル大Kなどで、イキイキと動きやすい。

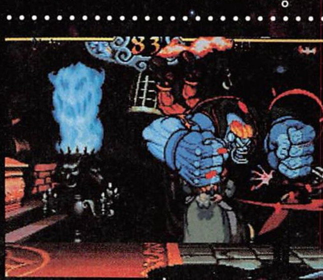
●ビクトル

最下位になったのが不思議なくらい強いキャラ。体が大きいので、そこを攻め込まれやすい。

ただ、通常技の判定はどれもかなり強い。対空のしゃがみ大P、立ち中K、跳び込みジャンプ大Pなど、強力な技が多い。

ダッシュを使って攻めて、コマンド投げを絡めていくと攻撃力は高い。判定の強い技で待ち気味に粘ることも可能。

最強を目指すことはできないかもしれないが、甘く見ている相手を恐怖のドン底に叩き込むには十分だ。



ビクトルVSジェダ。ジャンプ大パンチで跳び込めるため、イニシアチブがとりやすい。いろいろなバリエーションができる。

※ダイヤグラムの読み方

この対戦ダイヤグラムは、キャラクターの相性を示しているものである。まず大事なのは、このダイヤグラムをどのように生かして、面白く使うか、受け取るかは読み手に委ねられているということ。

相性を深く考えたり、話題のネタにして盛り上がってくれるのはもちろんOK。ただ、キャラ負けの言い訳にしたり、自分の好きなキャラが下位なので怒ったりしてもらうと困ってしまう。

このように現時点で相性は出ているが、少しのやり込みの差ですぐ変わってしまうのがこの数値だ。結局、練習と工夫でいくらでも変化する。

また、現時点ではこの数値だが、これは最終的なものではない。回を重ねるごとに、変わっていく可能性が高い。

つまり、本当はこのキャラはいけるのか!?それじゃもっとやり込んでみようとか、前向きに取り組んでもらいたいわけだ。やりこみに応じた、ダイヤグラムの変動こそを楽しんでもらいたい。

加えて当たり前のことだが、キャラの魅力と実戦の強さとは、基本的に違う。弱く感じるからこそ、愛しいこともある。キャラの魅力のあるなし、プレイ上の面白さは本質的にダイヤグラムとは関係ない。

さて、このダイヤグラムを見て、異論のある人も多いと思う。そういう場合は、直接ゲーメスト編集部にお便りを出そう！ちゃんと、この戦法を使って闘えば変わる、と理由を書いてほしい。

"なるほどね"と思った人には、ちゃんと名前を出して採用し、粗品を提供させて頂く予定。バンバン応募しよう。

宛先は、ゲーメスト編集部、「読者と作るセイヴァー対戦ダイヤグラム」係まで。

セイヴァーでの護身術

固めループからの生還

うまい人と対戦するとボクにはプレイ権ないんだよね、という人に。

この頁は：珈琲ふりーく

セイヴァーはどちらかというと、防御側有利なゲームであろう。攻めきることは難しく、瞬殺されるのはほとんどの場合、受け方が間違っているからである。さらに言えば、その受け側の個々の選択肢はそれほど難度が高くない。知っていれば返せるものがほとんどなのだ。

とはいえ一部キャラのラッシュは強力なものがあり、受け切れていない人も多いと思う。受けの選択肢に対する正しい知識がないと、冷静になるのは厳しいからだ。

ここではまず固めから脱出するためのセオリーをおさえることにしよう。

小技連打

陳腐だが、有効な固めからの脱出法。一見単純に見える小技連打もどの小技を出そうとするかで効果は大きく変わってくる。一口に小技といっても、パンチかキックか、立ちかしゃがみか、立ちなら近距離か遠距離か、という違いがある。これらの技の性能は当然キャラごとに変わってくるし、相手のやられ判定がどこにあるのかは、状況によって異なる。

マイキャラの小技の性能を把握し、状況にあった小技を出していく必要がある。もちろん汎用性の高い（攻撃判定の大きい）技があるなら、それを利用していこう。遠近どちらが出てもOKな立ち技も魅力的だ。また小技だけでなく、小技並みに早い中技もキャラによっては存在するので、それを利用する手もある。攻撃判定が大きいので重宝するぞ。



便利な小技を探そう

アドバンシングガード

安全度の高い選択肢だ。ガード中にボタンを3回から5回（おそらくランダム。それ以上の時もあるようだが、とりあえず5回押せばよいだろう）押せばよいだけというのはおいし過ぎる。

アドバンシングガードは強い。どっかのアニメのA@フィールドを連想させるほどである。好きこのんで対戦やってるはずなのに、相手との接触を拒むというある種謎な行動ではあるが、無視するわけにもいかないだろう。まぁうまく使えばさらに反撃が入ったりするので、相手を追い払うだけでなく、攻防の一手でもあるのだが。



寄るな、さわるなって感じ。

ガードキャンセル

最初に断っておくが、ガードキャンセルは基本的に多段攻撃に狙っていくものである。一発技にガードキャンセルするのは不可能ではないが、よほど自信がない限り狙わないほうがよい。

相手のラッシュに、しゃがみガード不可攻撃が混じっていなければ、狙っていきやすい。もちろんガードキャンセルの性能差によって、狙える状況の幅は変わってくる。

ガードキャンセルを使う上で注意したいのは、一回入力してでなかったからといって、再度入力しないことだ。二度目の入力は一発ガードキャンセルを狙った入力になっていることが多く、自滅行為だ。

さて、しゃがみガード不可攻撃に対するガードキャンセルであるが、一発ガードキャンセルを狙うのであれば、➡⬅⬇⬅で問題ないのだが、多段のしゃがみガード不可攻撃にガードキャンセルをかける場合は、一度立ちガードしてから、しゃがみガード方向に入れずに➡⬇⬅と入力すれば、次の段のしゃがみガード不可攻撃を立ちガードしてガードキャンセルすることができる。ガードマークが出た際のガードロックは、レバー前でもはずれないのだ。ただししゃがみガード方向に入れてしまうと、ガードマーク発生から数フレームで、しゃがみガードに移行してしまうので、攻撃をくらってしまうぞ。



ガードキャンセルは強いけど、その対策も多いんだよね。

バックジャンプ空中ガード

空中ガード可能攻撃が混ざった固めならば、バックジャンプ空中ガードも重要な選択肢の一つだ。

原則として、レバーを上に入れてから、空中判定になるまでに約60分の2or3秒程度かかり、空中に浮いてから約60分の1秒程度で空中ガードできるようになる。小技を出すぐらいの時間があれば、空中ガードに持っていくことが可能ということだ。もちろん逆もまた然りである。

空中ガード後はしっかりガードして着地に備えるか、攻撃判定の発生が早く、横方向にリーチが長めな技を出して割り込もう。



ザベルはレバーを入れたらすぐ足元が無敵に。アナカリスは約60分の1秒で跳べるぞ。

具体例を見てみよう

この4つの選択肢が、主な固めからの脱出法である。これらを臨機応変に使っていけば、ほとんどのラッシュに対応できるはずだ。もちろん実戦ではこちらの防御行動を読んで、相手はさらに上をゆく選択肢で攻めてくるかもしれない。まあそれは読み負けということで、対戦の数をこなしていけば、ある程度は解決するだろう。次のページからは、それらの具体例を見てみることにしよう。

きみは蟻地獄にはまっていないか

相手のラッシュから脱出しても、すぐに同じラッシュをかけられてしまうのが悩みの種という人もいるだろう。

そういう人は、ラッシュから脱出した後の自分の行動を振り返ってみよう。

脱出後、単調に跳び込んでしまっていないだろうか。長い長い相手のターンが終わって、やっと自由になれたから俺も攻めたいーという気持ちも分かるが、これこそ相手の思うつぼなのだ。

ラッシュは基本的にある技を当ててからスタートする、という傾向にある。それは対空技であることが多い。対空技で相手を落として、吹っ飛んだ相手の着地を攻めに行くというのは、もはやお約束な戦法だ。その対空技がダウン技だった場合はまだ楽だが、それでも起きあがりを攻められて、さらに転ばされて…、となることも多い。

かといってラッシュから脱出した後、様子を見るのもあまりおすすめできない。相手のラッシュから脱出して、自分の安全を確認して、そこからチャンスをうかがう、などと3手もかけていては、いつまでたっても自分に攻めの番は回ってこないのだ。上級者は固めからの脱出手段から、そのまま強力なラッシュに持ち込んでいる。3手と1手ではとても勝ち目はないぞ。

さすがは一流のダークハンター…!?
固めからの脱出
バレッタ編

ハンターっぽくガードキャンセルを狙うと、いくらでもくらえる。Aガードやジャンプを使おう。

担当：はまー

堅実がカゴ持って歩いてる!?

バレッタの固めは基本的に、
①ダッシュ中P→下小K
②下小K×2→下中P
③下中P→ミサイル
④ミサイル→ダッシュ中P
の組み合わせで構成されている。このうち①と②は、ガードキャンセルとアドバンシングガード以外での脱出は不可能（連続ヒット、もしくは連続ガードになる）なので、へたに抵抗してくらわないように。③も、ミサイルが中か大だとほぼ逃げられない。小ならば途中でジャンプなどができるが、ガードしてしまうと今度は④が抜けられなくなってしまう。

結局攻撃のタイミングがほぼベスト（連続ガードではないが、跳べないし割り込めない）の状態のまま続くので、バレッタの下中Pが届く間合い内はおとなしくしていたほうがいいだろう。

狙うのであれば、中間間合いでの下中P→ミサイル。下中Pガード後にレバーを後ろ斜め上へ入れておき、ミサイルを空中ガード、もしくはミサイル後のダッシュ技をバックジャンプで回避する。タイミングが悪いと空中ガード不可時間中に攻撃をくらってしまうが、これはもうしょうがないだろう。

連携の途中に昇り中Pを混ぜてきた場合、そのまましゃがんでいると降りで技を出されてラッシュを続けられてしまう。

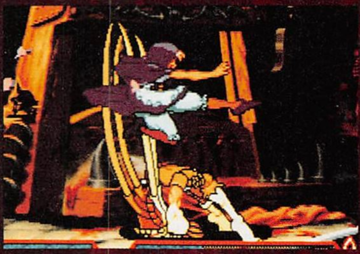
が、キャラによっては昇り中Pをくらっても反撃できるので、できればここでも切り返しておこう。無敵対空系の技が出せればベストだが、反応速度が重要なので、とりあえず1ボタンで反応できるものだけでも覚えておこう。



ダッシュ中P→下小K×2→下中P→大ミサイルの後であれば、



ダッシュ技が当たらない高さまで逃げられる（ミサイルをくらわないように）。



相打ちでもいいからとりあえず止め、着地を逆に攻めよう。

一度攻めさせてしまうと脱出はかなり困難だが、逆にバレッタも一度押さえ込まれるとモロい面があるので、萎縮せずにチャンスを見つけよう。

昇り中P後の返し技（通常技限定）

キャラ名	使う技	信頼度
デミトリ	立ち小P	×
モリガン	遠立ち小P	△
ガロン	下大P	△
フェリシア	遠立ち小K	○
	下大P	△
ザベル	下大P	○
サスカッチ	下大P	△
ビシャモン	なし	
オルバス	なし	
ビクトル	なし	
レイレイ	下大K	○
アナカリス	下大P	◎
バレッタ	なし	
ジェダ	なし	
リリス	遠立ち小P	△
キュービィ	昇り中Pが当たらない	

女王の牙城は崩せるのか…
固めからの脱出
怒涛のキュービィの連携を崩せ!

崩せとはいっても、崩すのは至難の業。
待つより暴れまくったほうがいいかも。

担当：ワイルダーKEI

わかっていても…

キュービィのキツイ連携といえば、連続低空ホーミングダッシュ（以下Hダッシュと略す）攻撃だろう。

低空Hダッシュ小K→低空Hダッシュ小P or Kというやつだ。最初の攻撃をガードしたあとにすぐレバーを斜め上後ろに入れておけば、2回目のHダッシュ攻撃を空中ガードすることができるときがある。ときがある…というのは、確実に低空ダッシュを連続して出されると、ジャンプ途中でくらってしまうのである。

攻撃しようとしても、小技で相打ちを取るのが精一杯だったりする場合があるのだ。それに、常に低空Hダッシュ攻撃を連続して出してくるわけではなく、下段を攻撃してきたりもするだろう。

そうなると、返す手だてがガードキャンセルとアドバンシングガードぐらいしかなくなってしまう。それか、デミトリのデモンクレイドルやガロンのクライムレーザーのような、対空必殺技をバクチで出していくしかない。

唯一の救いは、すべてのキュービィプレイヤーがここまで低空Hダッシュを使いこなせるわけではないというところぐらいか。



この次が問題。



わかっていれば小P連打で返せる。

光明は見えるか?

キュービィには対空技が乏しいため、頭上からの攻撃に弱い。そのため、間合いが離れているときは、ダッシュ中Pや立ち中Pでジャンプをさせないようにしてくる。このダッシュ中Pはしゃがんでいる相手には当たらないので、下段攻撃を先読みで合わせるといい。

一応これで返すことはできるのだが、ダッシュ中Pの前にしゃがみ中Kが混じったりするので、先走って攻撃を出すと逆にくらってしまうので注意しよう。

これが成功するようになると、間合いが離れていてもキュービィ側は直接Hダッシュ攻撃を狙ってくる。ダッシュ立ち中Pに下段技を合わせるようにするとHダッシュ攻撃をされるので、非常に厳しい。



これに合わせる！

ホバージャンプは崩しようがない?

特に崩せないのが、バックホバージャンプ。地上技で落とそうとしても届かず、ジャンプ攻撃を当てにいっても空中ガードされ、ガード後にHダッシュ攻撃が待っている。

そうなると、こちらも攻めにいかずにバックジャンプをすればいい…そして、キュービィのHダッシュ攻撃を空中ガードしてから、ガード後に反撃すればいい…と思ってしまうかもしれないが、実はそうではない。キュービィがホバージャンプをした時点で、自分の好きなときに攻めにいくことも様子を見たままにすることもできるのだ。

キュービィ側にしてみれば、そのまま着地してからダッシュ中Pという選択をとることだってできる。

要するに、すぐバックジャンプをする相手には、すぐ攻撃をしてくるということも考えられるということだ。

それでも、結局はバックジャンプをしないよりはしたほうが、安全かもしれない。

王を止めろ!

固めからの脱出
アナカリス王位争奪戦

基本だけやられるとキツイんだけどね…。

担当：CHU

アナカリスの固めの基本はダッシュ小パンチから小パンチ連打、そしてまたダッシュ小パンチ…といった簡単なもの。これに時折ダッシュ中パンチやドリル、ESミイラドロップなどを織り交ぜてくる。

まず基本の固めとダッシュ中パンチの時の脱出方法は、ガードキャンセル・アドバンシングガード・無敵or判定の小さくなる技や、出の超早い技で反撃、といった感じ。難しいぞ。

ドリルの時の脱出方法は、立ち小パンチなどの素早くドリルを止められる技やジャンプ。ESミイラの脱出はジャンプ。この2つは読みさえ当たれば簡単に脱出できる。

基本の固め


小P×n（人によっては小Kや屈小K）から…、


ダッシュ小P（これも人によって小Kや屈小K）以下繰り返し。

脱出


このダッシュ攻撃に出の超早い技を合わせろ。

たまに出す技


ジャンプを封じるために使ってくるダッシュ中P。

脱出


小Pより出が遅いので、出の早い技で割り込める。


中段下段のガードを揺さぶるために使ってくるドリル。

脱出


ドリルを読んだらジャンプで脱出。反応しだいで見てからでも。


ガードで固まってるのを投げてくるESミイラドロップ。

脱出


くると思ったら前ジャンプ。見てから反応はほぼ不可能。

脱出ポイントはここだ!

固めからの脱出
サスカッチ編

ショートダッシュ攻撃はガードでなく止めるかジャンプ。

担当：がっちん

サスカッチの代表的なパターンは、ショートダッシュ攻撃・地上チェーン・ショートダッシュ攻撃である。

しかし、爆発的な攻撃力を持っているので、あっという間に体力を奪われてしまうので要注意だ。

ここではポイントごとにチェックしているが、基本的にはガードに徹せず、あえて動いていったほうが対策となることが多い。


ショートダッシュ攻撃からのしゃがみ小パンチ。


チェーンコンボで小キック。ここは下段だ。


そして中段のショートダッシュ攻撃。

ショートダッシュ攻撃→ショートダッシュ攻撃はほぼガード不能に近い連携である。ただ、ガードはしにくいが止めることはできる。攻撃判定が素早く出る立ち技を連打しておくといい。

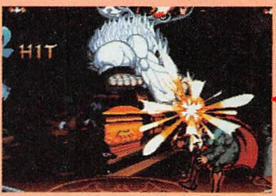

再びショートダッシュ攻撃に来る。もちろん中段だ。

対策


素早い立ち技で止める。しゃがみは意外と跳び越される。

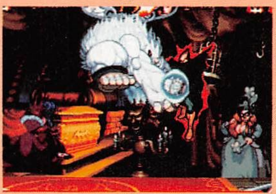
地上とダッシュ攻撃にばかり気を取られていると、今度は地上から襲いかかってくることもある。お手軽な通常技対空があるなら反応できるが、サスカッチの昇りパンチ系の技は非常に当たりが強い。

よって、地上でガードという選択肢もあるが、ショートダッシュ攻撃も回避できることから、空中ガード後の反撃をオススメする。



地上に気を取られるとジャンプ攻撃も来る。

対策


しゃがんでいても当たらないが空中ガードがいい。

基本となるループ攻撃だが、地上チェーンのところは割り込めないし、逃げることもできない。ここの脱出ポイントはショートダッシュ攻撃のところでバックジャンプ。むろん、画面端なら垂直ジャンプになるが回避することは可能。

対策


地上チェーン途中止めからのショートダッシュはジャンプ。

この技、嫌〜い
アノ技なんか怖くない！

あるキャラの特定の技には他より秀でた〝強さ〟がある。その強さを解明し、苦手感覚を克服。転じてそのキャラ使いはこれでさらに強気に攻めよう。対戦村八分にならない程度にね。

担当：ギィ

切り裂き、固め、誘う
救済への誘い〝神の刃〟

ESディオ=セーガにはノーマル版にはない様々な「強さ」がある。これを知らないと「救済」されちゃうぞ。

ESディオ=セーガの恐怖

ESディオ=セーガには通常のと異なる点、優れている点がいくつかある。

①地上でヒットすれば、ここからダッシュ攻撃などが連続技になる。

②ヒット、ガードに関わらず、相手を引き寄せる効果がある。

③ガード中、立ちガードからしゃがみガード、しゃがみガードから立ちガードへの移行ができない。

④ジェダが攻撃を受けてもディオ=セーガが消えない。

そしてこれらの特徴を利用すれば、強力な連携を組み立てることができる。

では具体的に見ていこう。



決まれば11ヒットでこのダメージ。単なる牽制に使うにはもったいないぞ。


地上で使うのが基本。相打ちでも連続技が入る時もある。

ダッシュによる2択

○ESディオ=セーガからA→ダッシュ中PからのチェーンコンボB→ダッシュで近づき、下段からのチェーンコンボ

ESディオ=セーガの特徴①と③を利用したのがこの連携。

ESディオ=セーガがヒットしていればAもBも連続技になる。そして相手がESディオ=セーガをしゃがみガードしていた場合は途中で立つことができないので中段スタートのAをガードすることができず、立ちガードしていた場合は下段のBをくらってしまうことになる。


当たれば連続技、途中で立つこともできない。

＜対策＞
ガードキャンセルが基本。ESディオ=セーガをガードしてしまった場合は、最後の1発（5段目）にガードキャンセルをかけるのがベスト。早いタイミングでガードキャンセルをかけてしまうと途中からくらってしまうぞ。
ただし、それでもジェダがダッシュしていれば相打ちはとれるので「基本的には」何もしないよりはまし。

ネロ=ファティカ

○ESディオ=セーガから→ネロ=ファティカ

この連携には2つの意味がある。

①まずは、ESディオ=セーガが空中ガードされた場合。このとき、相手はジェダのほうに引き寄せられ、落ちてくるのでここにネロ=ファティカを置いておけば、キャッチすることができる。

空中ガードされたのを見てからでも間に合うのが便利。


位置、タイミング次第では完全に重なることも。こうなると…。

＜対策＞
ESディオ=セーガ空中ガード後、すぐに空中で軌道変化できる技、要は空中必殺技を出せば回避可能。2段ジャンプなどでもOK。

②もう一つの使い道は対ガードキャンセル。この場合は、キャラ限定で、効果的な相手は、ビクトル、ビシャモン、フェリシア、モリガン。

ネロ=ファティカは他の投げ、ガード不能技と同様、技のヒット中、ガード中は決まらない。しかし、相手がガードキャンセルをかけてくれれば置いてあるネロ=ファティカに勝手につっこんでくれることになる。

＜対策＞
これらのキャラはおとなしくガードするしかない。ただし、このままではESディオ=セーガ→ダッシュからの2択の的なので、ジェダのダッシュに反応してガードキャンセルをかけられるようにしたい。

フィナーレ=ロッソ

○ESディオ=セーガからフィナーレ=ロッソ

ESディオ=セーガがヒットすれば非常に脱出しにくい状況を作り出せるがガード中はフィナーレ=ロッソが決まらない。しかし、相手がガードキャンセルをかけてくれれば話は別。特にデミトリ、ビシャモン、ザベル、サスカッチ、キュービィ、ジェダ、モリガン、リリスはガードキャンセルが早いと途中から「地上で」ESディオ=セーガをくらってしまう。ここにフィナーレ=ロッソをあらかじめ置いておけば非常に脱出しにくい連携になるのだ。



普通にヒットしたときよりも回避は困難。

＜対策＞
基本はガード。やはり、ジェダのダッシュに反応してガードキャンセルがベスト。
ESディオ=セーガをくらってしまった場合もすぐにレバーを上に入れれば脱出は可能だぞ。

イラ=スピンタ

○ESディオ=セーガから、ジャンプ頂点でイラ=スピンタ

ESディオ=セーガのヒット、ガード、さらにはガードキャンセルに関わらず使える連携である。

できるだけ、遠く、高い位置から、大のイラ=スピンタでぎりぎり掴めるようなところから出すのがポイント。こうすればガードキャンセルを出されてもすかし、その隙を掴むことができる。



ガードキャンセルに対しては特に効果的。

＜対策＞
とにかくガードキャンセルだけは×。ESディオ=セーガがヒット、ガードしきってから、通常の対イラ=スピンタ用の対空技を出せばOK。

オルバスの濡れ手でアワー（泡）

濡れ手で粟（泡）＝苦労もせずに利益を得ること
（三省堂デイリーコンサイス国語辞典より）。担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

オルバス使い増殖キャンペーン大成功！

泡からの連続技により、すっかり悪役が板についてきた感のあるオルバス。

私の所にも「ズルい！」だの「ハメんな！」だの「死ね！」といった歓喜のおハガキが毎日届いております。

これを励みに、ますますの悪役を演じてみたいと思う所存であります。ヨロシクね。

泡地獄への6つのアプローチ

さて、今回のお題は、通常での泡を使った攻撃方法が主体。とりあえずダークフォースは置いといて、今回は通常戦での泡の使い方について詳しく解説していこう。

まず、左の「泡地獄への6つのアプローチ」を見よう。

このような状況になったら、ゲージがあるなら即座に泡を出していくことで、こちらはまったく**ノーリスク**に泡を出していくことができる。

前移動起きはもちろん、後ろ起きでも、逃げられないキャラはホント逃げられないので、ガンガン狙っていこう！

キャラによっては抜けられるが、それでも相手の反応が遅れるとかなりの確率で泡に包めるので、やはり狙いたい。

このとき注意するのは、一つは画面端に近すぎるとキャラによっては前移動起きで抜けられてしまうこと。

投げは、相手が画面端のときには通常投げもしくはクリスタルランサーで、自分が画面端の場合はジェムズアンガーと使い分ける。ジェムズアンガーの場合は、投げてから若干後ろに下がって泡を出さないとダメだぞ。

あと、立ち中Kキャンセルは、相手が最速で反撃してくるとダメだが、反撃が一瞬遅れたらこちらの勝ちだ。意表を突いていきたいところ。

とにかくゲージが溜まったら、このアプローチを重視して闘っていこう。


ゲージがあるなら、とにかく画面端に投げることを考えよう。

恐怖の泡ハメ永久機関！

さて、先の6つのアプローチから泡に包んだら、恐怖の泡ハメ永久機関のスタートだ！

図を見れば一目瞭然。**泡・毒・ジャンプからのチェーン・泡・毒**…と、ほとんど一方的に相手をハメ続けられるぞ。

こうなるともう相手が可哀想？でもそこで容赦してはいけない。しつこいくらいに泡を出し続けよう。

ゲージに余裕があれば、華麗なる空中コンボでトドメを刺してやると、**悪役**度アップだ！これこそまさに濡れ手で泡。いいカンジ。


泡を跳ばれたら、途中まで空中ガードしつつジャンプで小中大P。

泡を出したあと、相手がジャンプして来たら、こちらは空中ガードしつつ跳んで、**小中大Pと空中チェーン**で迎撃。

また、ザベルやモリガン、アナカリスなど地上で逃げようとする奴等には、地上で小P、中P等を**ガードさせて**固めてやり、強引に泡に包もう。

これで完ペキだ！

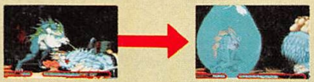

逃がさないよーとばかりに小技中技でカタめていこう。

泡地獄への6つのアプローチ

1・チェーンから



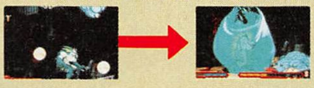
2・投げから（通常投げ）



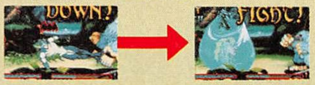
3・投げから（クリスタルランサー）



4・投げから（ジェムズアンガー）



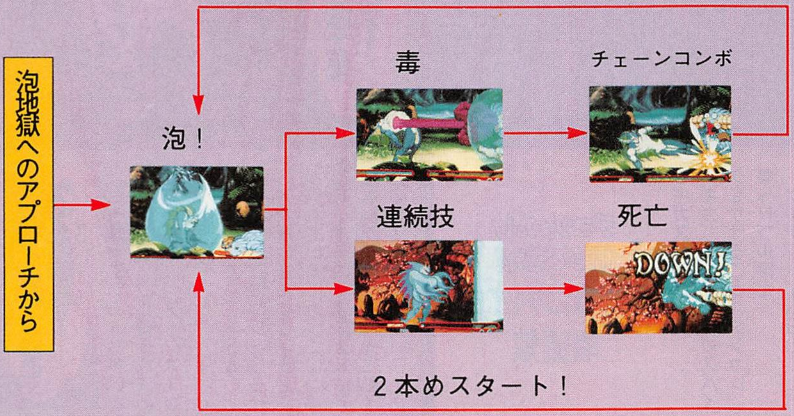
5・FIGHTと同時に



6・立ち中Kキャンセル



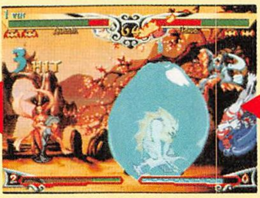
恐怖の泡はめ永久機関!!



今週の目玉商品!!

今回はトコトンこだわって、泡に確実に包める状況を考えました。スプレッドから毒を当てると、相手は何と**移動起きできない転び方**になるーすみやかに泡を重ねましょう♡


画面端で泡に包んだらスプレッド。落ちてくるところに毒を当てます。


すると相手は移動起きできないので、すぐさま泡を出します。


いいカンジに重なってくれるので、無敵移動技以外逃げられません。


減りは大したことないケド、相手はイヤな気分になれます。





ゲルデンハイム博士の
ギガスパイク講座

ギガバーンからメガスパイクをかけるから、略してギガスパイク。バレバレでも狙うとよろしい。

担当：今回はジョッキー★

ガードさせるところから始めよう

左のチャート、見事に単純化されたチャートだが、跳び込み攻撃のあとや、相手の起き上がり、はたまた小足からなどなど、小のギガバーンを出して、まずは相手にギガバーンをガードさせる。

ギガバーンが当たればもちろん転ぶので、起き上がりを好きなように攻める。再びギガバーンを重ねてもいいが、ほかの起き攻めも有効である。

で、ガードさせた場合には、間合いとゲージをよく見て、メガスパイク、もしくはゲルデンハイム3を入力するといい。相手側が着地に小技で反撃してきたりしても、キッチリ入力されていれば、こちらが必ず**投げ勝つ**のだ。相手側の投げに対してもこちらが有利なので安心して入力しよう。

投げ間合いに入っていない場合には、着地でとりあえずガード姿勢を取り、着地に合わせてくる小技にガードキャンセルのギガバーンを狙っていってもいい。当たればラッキー、当たらなくても、ガードさせることができれば、再び同じような状況になる。

小のギガバーンなら、相手にガードさせたあと、**小技ですら反撃を受けない**ので、かなり連発してもOKだ。ただし、リバーサルの必殺技では返されるので注意。

前号のフローチャートにこの攻めを加えれば、かなりの戦力アップ間違いなし！

というわけで、このギガスパイク戦法はとても有効な攻撃手段なのだが、弱点がないわけでもない。

相手がギガバーンガード後、レバーを入れっぱなしで跳ぶと、逃げられてしまうのだ。当たり前だが、逃げられると投げスカリモーションを反撃されるので、これは注意。

そこで、ギガバーンガード後にジャンプする相手には、ギガバーン・ギガバーンや、立ち小K（ケツ）などでジャンプを落として、再び攻めに転じていこう。ここでキミ本来の実力が問われる。



ガードされても反撃されづらいギガバーン。着地に回せ！

トリプル博士を狙っていけ！

トリプル博士（ゲルデンハイム3のこと）は、入れば強力なコマンド投げ。かなり無理してでも狙う価値がある。

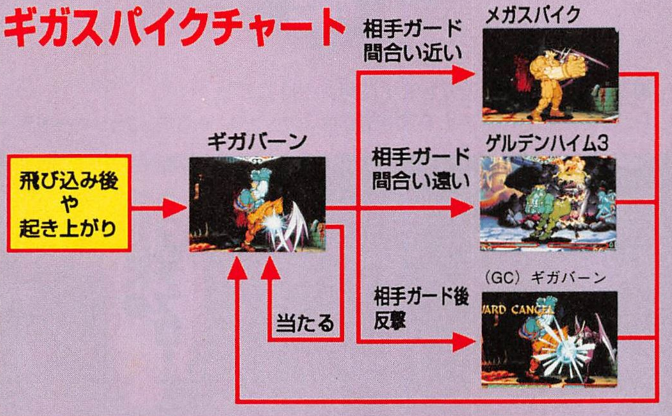
スカリモーションはあるが、この投げの発生は**通常の投げと同じ**なので、キチンと入力すれば他のコマンド投げ同様に使える。リバーサルも可。

しかもこの投げはかなり間合いが広いので、間合い外と思って安心しきっている相手を掴むには持ってこいの技。

ギガバーンからはもちろん、いろいろな場面で狙っていこう。左の順位を参考に。起き上がりリバーサルがオススメ。

ちなみに、ダッシュからレバー2回転を入力することも可能だが、実用度は低い。

ビクトルの
ギガスパイクチャート



トリプル博士
狙いどころベスト7

第1位 ギガバーンガード後



有効度 80%

第2位 ギガバーンスカし後



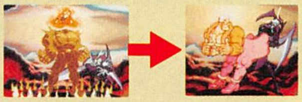
有効度 70%

第3位 移動起き上がりから



有効度 60%

第4位 博士（グレートゲルデンハイム）から



有効度 50%

第5位 小ジャンプから



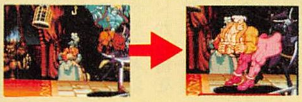
有効度 40%

第6位 スカしジャンプから



有効度 30%

第7位 追い打ちスカりから



有効率 20%

チョットだけ帰ってきた! ゲルデンハイム用語集



●**ギガスパイク**
ギガバーンからメガスパイクをかけること。ダジャレ。

●**トリプル博士**
ゲルデンハイム3のこと。

●**テラスパイク**
ギガバーンからゲルデンハイム3をかけること。メガ、ギガ、テラの3段活用にかけている。命名はC・LAN。

●**ダブル博士**
グレートゲルデンハイム中に、1回投げたあと、ダッシュ中Pを重ねてから、パンチ連打でつかむこと。今回も有効。

●**リバーサル博士（DF）**
残念ながら今回はリバーサルで出せない。ボツ。

●**対空博士**
これまた今回は使えない。

●**博士ハメ**
グレートゲルデンハイム中に、小足連打してからいきなりつかむこと。全然ハメではないが、あえてそう呼ぶ。

●**リバーサル博士3**
起き上がりにリバーサルでゲルデンハイム3を決めること。新生リバーサル博士だ。

トリプル博士からケツを振れ！

もう知っている人も多いと思うが、トリプル博士を決めている最中に、ダークネスコマンド（小P、小P、⬇、小K、大P）を入力すると、ビクトルが最後にケツを振る。

スキが大きくなり、間合いが離れていると近づくのが遅れてしまうのでオススメはできないが、近ければ先に動けるので使ってみてもいいかな。



せっかく決めたらやっぱり使いたいケツ振り。

「課題：次回までに感覚を養う」

神保町ガードキャンセル教習所

第2回　第2段階前半

ADG勢力の拡大によって価値観を問われているGC。しかし1発GCできるようになれば、教習所通っててよかったって思うぜ。

担当：ＫＡＬ＆教官のみなさん

第2回を迎えることになったGC教習所だが、前回の課題は、皆できるようになっただろうか。第1回の前回は、するべきときがきた瞬間にきちんと反応できるように、心構え・意識改革をする、ということについて解説した。レバー操作だけが上手でも、対戦中にGCすべき技がきたときに反応できず、ぼうっとしていたのでは意味がないからだ。

意識的に慣れてきて、相手の多段技や一定パターンのチェーンコンボがくるたびにガチャガチャと入力できるようになってきたら、だんだんと次のようなことを感じるようになるだろう。

「きちんと反応して毎回入力してるのに、全然うまくいかないなぁ」

……と。とくにまわりの人間がGCしまくっていたりすると、もう納得がいかなくてしょうがない。

この成功率の低さは、もちろんコマンド入力がヘタであるからに違いないわけだが、



こういう技は逃すな！手を動かせ！

この悩みは意外と簡単に解決してしまう。

ということで第2段階は、前半と後半の2回に分けて、どうすれば入力上手になれるのかを考えていこう。



GCのコマンドは→↓↘。これは有名な昇龍拳コマンドと呼ばれるものだ。

はっきりいって、このコマンドは難しい。もしV・セイヴァーのGCが正確にこのとおりに入力しなければならないのだとしたら、おそらくほとんどのプレイヤーはGCできないだろう。

しかし実際には正確に→↓↘でなくてもコマンド入力を認めてくれる。正しくは→↓↘以外に余計なレバー操作が入ってもOK、ということになる。どのように余分な入力があっても、→↓↘が含まれていればいいのだ。

ということは、神経質に→↓↘にこだわらなくても、→↓↘をカバーする大きなレバー操作をしていればGCできるはずだ。たとえば↓↘→↓↘→とか←↙↓↘→×2だとかの入力がそうだ。ボタンは、→↓↘の3つのキーがすべて入力されてから押されればいいのでこの例に関してはわりと適当なタイミングでいい。これが、GCコマンド入力の出発点だ。

「後ろから下を通って前、もしくは下から前へと、レバーをなぞるように何度も動かし、一瞬遅れてからボタンを連打し始める」

GCすべき技がきたときに反応できたなら、あとはこれを入力するだけ。素早く、何度も入力しよう。

あまりに雑な入力方法だが、慣れないはじめのうちは、出せたときの〝喜び〟が大事。1度でも出せれば、その嬉しさが次へのつなぎに、活力になる。これで感覚とヤル気を養おう。



成功すればヤル気が出てくる。活力重要!!

次回は正確入力編の本質にせまる。いよいよ本格化していくぞ。



「なんかGCうまくいかないな〜、調子でねいな〜って日は、その日はもうGCしない。場所変えてチャレンジって手もあるけど」
（ガンバスターハマー）

GC入力簡易版

○これらの入力法でバリバリ練習し、「GCの感覚」を身につけよう。

TYPE.1	↓↘→↓↘→（ガード後）	素早く入力できる
TYPE.2	←↙↓↘→←↙↓↘→	対空・対地兼ねる
TYPE.3	→←↙↓↘→	飛び道具に有効
TYPE.4	←（↙）→←↙↓↘→	ガードと1セットで
TYPE.5	←（↙）→↓↘→	時間差で出やすい

これらのコマンドを、とにかく何度も入力する。成功するまで続けるのがポイント。

ゲーメスト編集部のライターがどのようにしてGCを会得したか、日夜どういった特訓をしているのかを赤裸々に綴る連載コーナーの第2回。

今回は、GC成功率80%以上を誇るといわれる神保町のGC魔人、神保町ジェダ倶楽部GC担当官のDS-1先生をゲストにお招きしました。

【わたしのGC練習法】

『←→↓↘＋ボタンの操作を繰り返し練習して、手に覚え込ませる。とにかく速い入力を心がけて練習することが大切。

立ちガード→昇龍入力→立ちガード→昇龍入力…と繰り返すので、慣れるとザベルのスカルスティングやレイレイのジャンプ大パンチにもGCできるようになる。

得意なガードキャンセルなどは特になし。基本的に昇龍入力をきちんとこなせれば、あとはボタンを押すタイミング次第だと思う。

ボタンを押すタイミングがズレる（遅いチェーンコンボの）アナカリスや攻撃モーションが速くて見えにくいバレッタなどが、個人的にGCを狙えない苦手な相手』

なるほどDS-1先生は、GC一発がけは狙わず、確実性を追求しているようです。この入力だと、いったん攻撃をガードしてから、次の攻撃にGCをかけるのが容易です。ただしこの入力方法だと、相手の攻撃の初段にすぐにGCするのが困難なので、そこは自らの入力スピードを訓練によって高めているというわけですね。

ちなみに下段攻撃に対してはどうするのか尋ねてみたところ、

『それはもちろん、↙→↓↘を繰り返すんですよ』

とのこと。なんだか難しめな入力ですね。

初心者はいきなり難しい入力はせず、反応と感覚をつかむまでは簡易入力で自信を付けていきましょう。

カリキュラム

第１段階　心構え
○「これらの技を見たら絶対GC」
〜見てから入力できるように意識改革する

第２段階　正確に入力する
○「正しい入力で下段技にもガードキャンセル」
〜遅くてもいいので確実に出せるようになる
〜正しいコマンドを身につける

第３段階　素早く入力
○「しゃがみガード不可技をGC！」
〜ジャンプ多段攻撃などにもかけられるようになる

第４段階　１発GC
○「読み合いで使えるレベルに！」
〜飛び道具や牽制技にいきなりGCする
〜次はこんな技がくるんじゃないか…という予測のもとに入力。当たればGC

卒業？



封印された島で最恐の野性が甦る。
地響きとともに襲い来る補食恐竜たち。麻酔銃で撃ち倒し、島に残る調査隊を救出せよ！
THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™
ロスト・ワールド
©SEGA 1997
THE LOST WORLD:JURASSIC PARK TM & © 1997
Universal City Studios,Inc.and Amblin Entertainment,inc.
All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal
Merchandising,Inc.
2Pで協力プレイ。お互いの貢献度（相性）を判定。
結果により展開が変化するミニ・ゲームも満載！
DANGER
MODEL3初のガン・シューティングゲーム。
大迫力！50インチの大画面。3Dサウンド・システムと、
地響きを体感させるウーハー内蔵シートで映画の臨場感を
再現する「シアター・キャビネット」採用。
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700(国内販売事業本部)

VIDEO GAME
MAGAZINE･No.199
8.15 July 1997

CONTENTS GAMEST

みつけたものは宝か？それともスクール水着か？

真夏のイチ押しゲームを潜行探索せよ！

ゲーメストは装備しなくちゃ意味がない

攻略記事でバージョンアップだ！

ニューゲーム初弾

ビデオゲームアップデイツ

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

びかびかびか～ん！ついにゲーメストも次号で創刊200号を迎えます！

応募者全員プレゼントテレカや、豪華絢爛200人プレゼント、中平正彦先生の新連載コミック発動！などなど、このほかにもいろいろな企画が盛りだくさん！さあ、このチャンスを逃すな！

次号もゲーメストを読んで、完全勝利承認!!



今号のむーちゃん（千葉県　寿文美さん）

掲載広告ご案内

表紙：「ヴァンパイアセイヴァー」
イラストｂｙ藤原ひさし
表紙写真：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

上下左右に揺さぶるダッシュ大Kモード

2ヒットしてめくりにも使え、地上の連続技に比較的つなぎやすいダッシュ大K。
これをメインにしたラッシュが実に強力で、この状況に持ち込むことが勝利の一番の近道ともいえる。
ダッシュ大Kモードは、ちょっとわかりにくいかもしれないが下の写真のようになる。
基本は、ダッシュ大K→ダッシュ大K（中段→中段）と、ダッシュ大K→下小Kとの2択だが、ダッシュ大Kが相手がしゃがんでいると跳び越えてめくりになるため、さらに相手のガード方向を混乱させ続けることができるのだ。

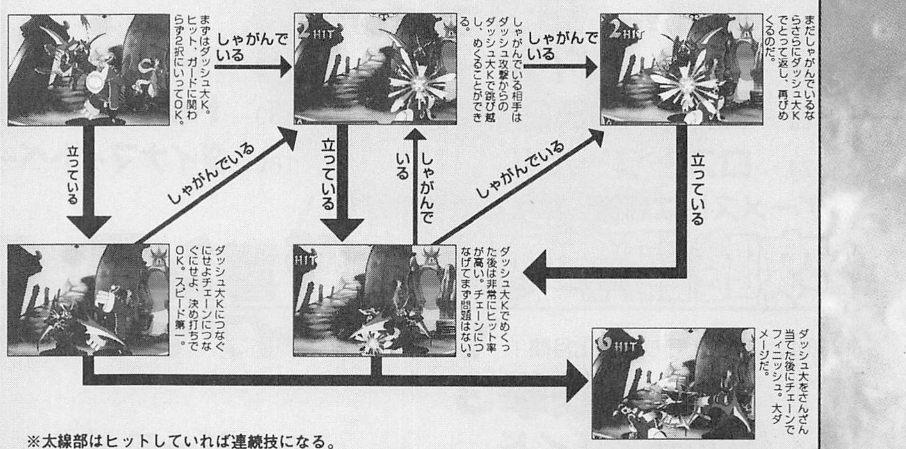
ジェダの契約要項 その1

ダッシュ大Kから着地で連続技を決めやすくするには、大ボタンを押す際、レバーを一瞬ニュートラルに戻すのがコツ。こうすると相手を追尾するように落下するので、レバー入れっ放しのときよりも早く、近くに着地することができるのだ。

近づくための工夫

ダッシュ大Kモードに持ち込むにはかなり接近している必要がある。具体的には最低でもしゃがみ小Pが届く間合いが望ましい。
ディオ＝セーガを置いてからダッシュ、というのは、相手に「これからダッシュしますよ」と教えているようなものなので、接近手段としてはもはやそれほど使えない。
それにかわる接近手段が必要になってきたのだ。

ダッシュ大Kモード、フローチャート



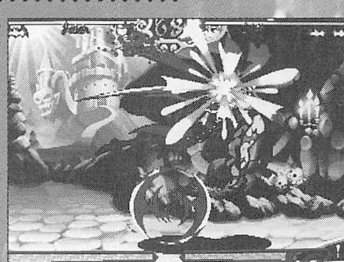
※太線部はヒットしていれば連続技になる。

●いきなりダッシュ攻撃
やや遠くから、リーチの長い大P、または中Pによるダッシュ攻撃をいきなり仕掛ける方法。以外と止められることは少ない。
連続技にすることは考えずに、先端を当てるように使っていこう。基本的にはしゃがみがちな相手には中P、立っている、あるいはジャンプしがちな相手には大Pと使い分けよう。


ダッシュ大Pはしゃがまれると当たらないがヒット／ガード硬直が長いのが魅力。

●バックダッシュ→滑空
最短のバックダッシュからすぐに滑空を仕掛ける方法。
この場合はディオ＝セーガを置いてからでも、というかそのほうがより、効果的だ。


ディオ＝セーガ、バックダッシュでカウンターを誘い、

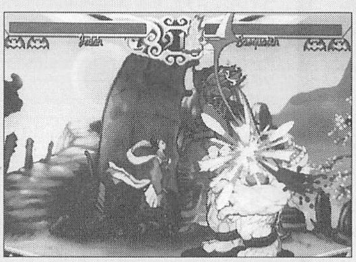

滑空でタイミングをずらして襲いかかる。

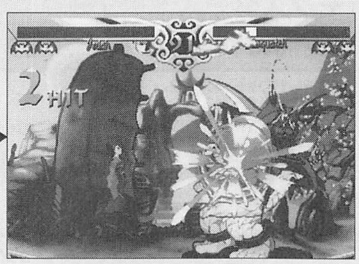
というのもこれの目的が、相手のカウンターのタイミングをずらすことにあるためだ。
これでさんざんカウンターのタイミングをずらしてやれば、ディオ＝セーガ→ダッシュ攻撃という連携も再び使えるものになる。つまりは裏の選択だ。
この場合もやはり、ダッシュ大Pと、ダッシュ中Pを使い分けていこう。

●ジャンプ攻撃
様子見の垂直ジャンプからのジャンプ攻撃、あるいはジャンプ封じの昇りから下りのジャンプ攻撃など。これらが当たったとき、ガードされたときも、ダッシュ大Kモードにいくチャンス。見逃さないように。

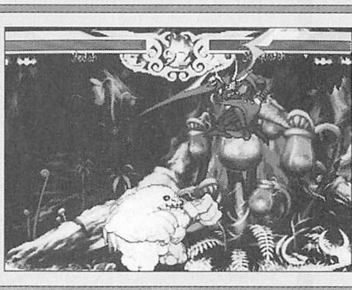
●高高度からの滑空
ダッシュ中、滑空で裏に回り込む攻撃を出した場合、タイミングによって、以下の3つのタイプに分かれる。
①（頭上を通り過ぎざま）：進行方向に技が出る。
②（頭上を通り過ぎてから）：相手方向に技が出る。
③（2の技を出した後）：相手方向に技が出て、さらに軌道が変化、相手方向に急降下しながら攻撃する。
これらの性質を利用したのが次の2つのコンビネーション。どちらもほぼ密着状態になるのでここから直接、チェーンを決めてもいいぞ。

滑空中K→大K


滑空中Kを脳天にぶっ刺して、


正面かめくりかわからない大Kへ。キャンセルイラ＝スピンタが裏の選択。

滑空小K→中P


相手の頭上を通過した瞬間に小Kを空振りすると、


次の攻撃は相手に向けて突っ込んでいく。さらに大Kにつないでもいい。

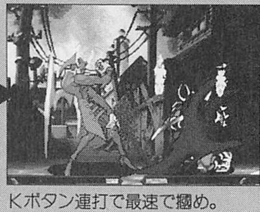
下小P（または下小K）×1〜3から…

プロヴァ=ディ=セルヴォ

他の選択肢を十分に意識させて初めて効果を発揮する連携。ジャンプはもちろん、何らかの技を出されるとまずつぶされてしまう。

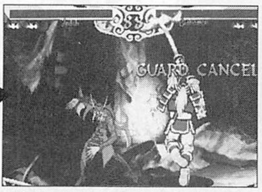
キャンセルで出すのがベスト。難しいようなら立ち小Kからつないでいこう。


キャンセルで出したら、

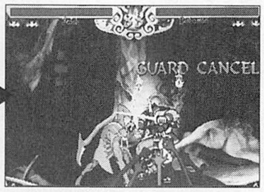

Kボタン連打で最速で掴め。

フィナーレ=ロッソ

デミトリのデモンクレイドル、モリガンのシャドウブレイド、リリスのシャイニングブレイド、ビシャモンの鬼炎斬などによる割り込みやガードキャンセルへの対策として使える。



目押しの小PにGキャンなり割り込みなりを狙うと、

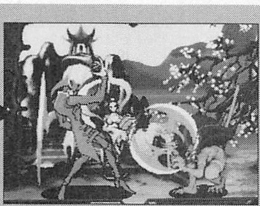


空振りの着地に手招きして待ちかまえているロッソ。

ESディオ=セーガ

もっとも強力な選択肢の一つ。攻撃を受けてもつぶされず、相打ちで大ダメージを与えることができる。キャンセルで使っていこう。

ここから様々な連携、連続技を仕掛けることができる。詳しくは36ページを参照。

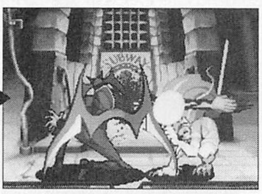

ある程度離した方が確実。キャンセルで出せば

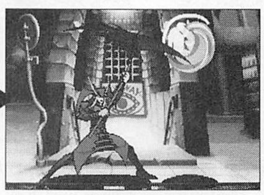

後はお楽しみタイム！36ページへ。

立ち大K／ネロ=ファティカ

先読み対空。相手によってはガードキャンセル対策にもなる。どちらにせよしゃがみ小Pである程度間合いを離してからのほうが効果的。

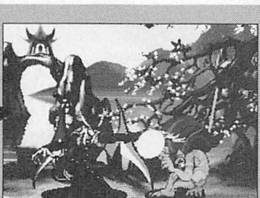
立ち大Kはチェーンで、ネロ=ファティカはキャンセルでつなげていこう。

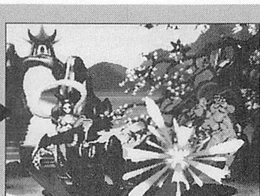

立ち大Kの場合、しゃがみ大Pをはさんだほうが、


相手のガード硬直が長くなるので効果的。

しゃがみ大K

小攻撃からの下大Kは連続技にはならないが、下段で、なおかつジャンプしようとするとくらってしまう便利なもの。これをヒット、またはガードさせた後は隙がなく、間合いがほどよく離れるので、ジャンプ系のダッシュ（または小ジャンプ）をしてきたらネロ=ファティカのチャンス。

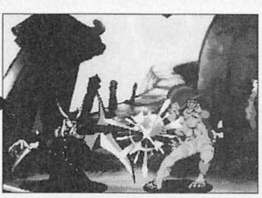

しゃがみ小Pからしゃがみ大Kのチェーンは、

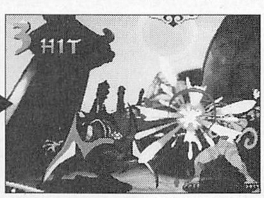

手を出したり、ジャンプするとくらえてしまう。この後も有利だ。

しゃがみ大P

下小P×2から下小Pのつなぎをタイミングよく目押すことで「連続技になるが連続ガードにはならない」ようになり、ここに割り込もうとすれば下小P→下大Pのチェーンをくらうことになる。

下小P→下大Pのチェーンができれば、とっさの割り込みとしても便利。


とっさの割り込みの下小Pから、



下大Pのチェーンが確実に決められれば心強い。

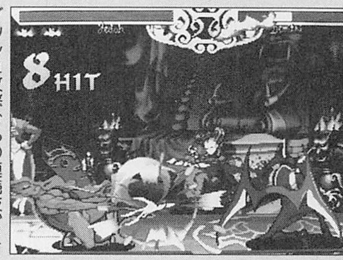
ジェダの契約要項 その2

神保町ジェダ倶楽部切り込み隊長ことMVPオススメの高威力チェーンコンボを紹介。

●下小K（P）→下中P→立ち中K→下大P

ちょいとムズいが威力はピカイチ。キャラと間合いによっては4ヒットしかしないこともあるがそれでも小小中大の6ヒットよりも威力が高い。

連続技のチャンスには確実に決めよう。



ダッシュ攻撃からの連続技でこの威力。決めるしかないでしょう。

「僕の証と神の刃」

ダッシュ大Kモードがいかに強力とはいえ、冷静に小技を出されれば返されてしまう。

そんな状況でダッシュ大Kモードに固執するのは危険だ。そこでダッシュ大Kモードと対になるのがしゃがみ小Pからのコンビネーション。

ここからは多くのバリエーションがあるので、相手や状況に応じて使い分けていこう。

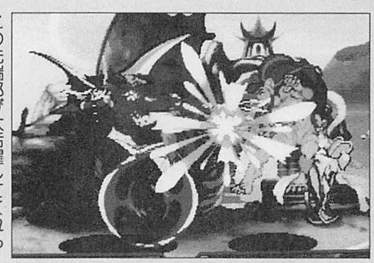
ジェダの契約要項 その3

対空技に乏しいジェダにとって「跳ばせない」ことが非常に重要。いわゆるジャンプ封じである。

ジェダでこの目的に使えるのは下中K、立ち中P、ダッシュ大Pの3つ。

特に下中Pは下段で判定的にも強く、隙が少なく便利。遠間からの跳び込みや低空の跳び込み（空中ダッシュやガロン、フェリシアのダッシュなど）に対しては強力な対空にもなる。

ダッシュ大Pはジャンプを封じつつ相手を押していけるのでジェダペースのときに多用しよう。


この先端部が大活躍してくれるのだ。

産みつけて～…ぶっさすう～

キュービィは飛ぶのです!



ダークフォースは使いこなせばとても強力な武器となる。ものにできれば、そりゃぁ凄いぜ。

担当：ワイルダーKEI

極めりゃ強力アイスクエア!

キュービィのダークフォースは、浮遊能力。名称はアイスクエア。上昇中は完全無敵であり、終わり際の硬直時間というものが他のキャラとは違って存在しない。

空中に浮遊している間は、地上技以外ならば、もちろん相手の技を空中ガードすることができる。

空中浮遊時の特徴は、キュービィの動作に慣性がつくところにある。どういうことかというと、前に移動しているときにレバーを後ろへ入れても、すぐ止まることができずに少しだけ前進してしまうのである。わかりやすく例えるなら、「車は急に止まれない」といったところか。この場合は蜂だが…それでも、レバーさえ後ろに入れてあれば空中ガードをすることは可能だ。

さて、この慣性のせいで使いにくいと感じている人も中にはいると思うが、使いこなすことさえできれば、連続低空ホーミングダッシュ攻撃を凌駕するほどの強さを見せる。その強さは、相手に近づいてから猛威をふるう。

では、なぜ強いのか?それは、ホーミングダッシュ（以下Hダッシュと略す）コマンドの入力をせずとも、レバーを上か下にちょっと入れるだけで中段から下段、下段から中段への揺さぶりができるからだ。例えば、しゃがみ小P1発を相手にガードさせたとする…このときにレバーをちょこんと上に入れれば即浮遊状態となり、しゃがみガード不能のジャンプ攻撃(中段)が出せるのである。浮遊してからもチェーンコンボは可能なので、まずは浮遊状態で小P→小K→中P→大Kまで入れ（これを浮遊コンボと仮に呼ぼう）、あとはすぐにレバーを下に入れて地上チェーンに移行すればいい。これで8ヒットは出せる。



この位置ですでに浮いている状態。

だが、ここで地上チェーンを出し切ってしまう必要はなく、地上で下段技を1発出したら、また浮遊してから攻撃をしにいくという選択もとれる。できれば、地上でチェーンコンボを出し切らないほうが望ましい。

浮遊から着地してからの攻撃は連続ヒットになるが、地上から浮遊して攻撃しても連続ヒットにはならない。これが、かえって強さに拍車をかけている。

要するに、地上チェーンの段数を減らすことによって、間合いが開かないうちに再び浮遊コンボを叩き込もうというわけだ。浮遊コンボも大Kまで出す必要はなく、中Pで止めて地上チェーンに移行してもいいだろう。こうしてうまく中段、下段の揺さぶりをかけることができれば、相手の体力を奪えるうえに、コンボを途中で止めることによって、相手の回復することのできるゲージの白い部分をも奪い去ることができるのだ。これは、非常にでかい。



まずは小Pから入り…、

レバー操作の上で注意するべきところは、地上から浮遊する場合はレバーを⬇Pと入力して攻撃し、小Kからはレバーを真横に入れるようにしよう。そうしないと、ゆるやかではあるが、斜め上方へ移動してしまうのである。こうなってしまうと地上チェーンへつなげにくくなってしまうので、真横へ入れる癖をつけておくといいだろう。



ほ～ら、下段だよ～。



そしてしゃがみガード不能!



大Pまで入れる。このときまでにレバーは相手真横方向に入れておく。

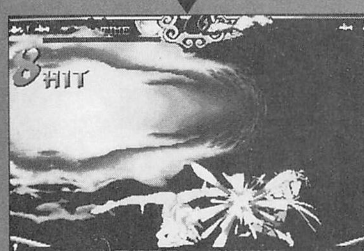
近づきたくても近づけない!?

これだけ強力な攻撃となれば、相手も指をくわえて待っているわけがない。待つと危険なので、逆に攻め抜こうとするだろう。それに、アイスクエアを発動させると必ず上昇するので、相手にすぐばれる。これらを、解決していくための手段を伝授しよう。

●上昇中の時間をどこで賄うか

これはもう、相手がダウンしている最中に発動するしかない。そうすれば、少しでも早く相手を攻めにいくことができる。相手をダウンさせることのできる技は、QJ（蜜の玉）とESのC→R（シーアール）だ。しゃがみ大Kは動けるまでに時間がかかるので、除外する。

QJがヒットしたときは完全に上昇中のスキを消せるが、この場合は無理にアイスクエアを発動させなくても、シーアールを出しておけば安定である。一応ゲージがたくさん溜まっていれば、QJ→ESΔA→ESシーアールという連続技が可能だ。



今度は下に入れたと同時に小Pから中Kまでの地上チェーンを決める。

ESシーアールからのアイスクエアも、有効手段の一つだ。QJほどではないが、ゲージのストックが少ないときに使える。このときに注意することは、相手が地に着いてからでないと、アイスクエアを発動させることはできない。キュービィが出てきたからといってボタンを同時押ししても、通常技が出るだけなので気をつけよう。一応ESシー



まだこの時点では発動できない。



相手が地に着いたところでようやく発動できる。

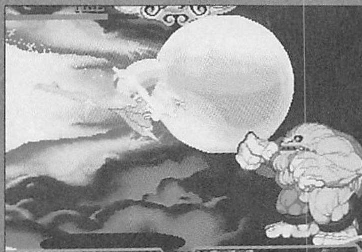
ゲーメストは装備しなくちゃ意味がない
攻略記事でバージョンアップだ！

アールのあとに追い打ち攻撃を当てることができるが、ゲージが溜まっているときは思い切って挑戦してみよう。この時点で相手の体力が少なければ、ES追い打ち攻撃にしてもいいだろう。

●上昇しきって近づくとき

これは、相手がフリーな状態で発動させたときのこと。この場合は、間合いによって近づくための布石となる技が変わってくる。間合いが遠いときは発動後にQJを出し、その蜜の玉を盾にしながらHダッシュまたはΔAで近づく。間合いが近いときは、＋Bを使ってみよう。

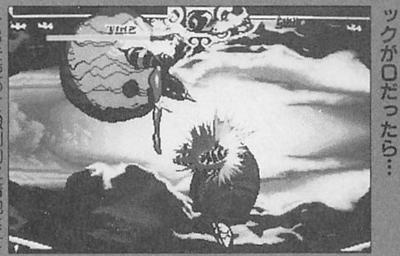
＋Bを使う理由は2つあり、一つは、相手にガードさせることができれば、こちら側が早く行動することができるということ。ガードしたということは、相手は立ち状態であることを意味しているので、こちらは着地と同時に下段を打つことができる。これはこれで、アイスクエアを絡めなくても＋B単体で攻めを組み立てることができる。2つめは、＋Bを出すと必ず強制的に着地させられるという点だ。アイスクエアの上昇を、今度は＋Bで無理矢理着地させるのである。しかも、相手がガードしてくれればこちら側が早く動けるという有利な条件を得ることができる。か、これは相手が＋Bをガードしてくれたら…の話である。



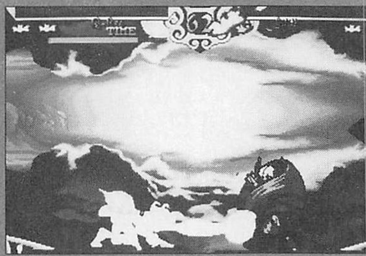
こんな感じで追いかける。

●発動したときゲージのストックが0だったら…

相手がフリーの状態で、しかも、QJも＋Bも出せないようなとき…そんなときは、浮遊大PかΔAを出してみよう。もちろん、大Pは相手に当たるようにし、なるべく低空で当てるようにしたほうがいい。そのほうが、早く地上に着地して技を出すことができる。近づくことができたら、中下段と揺さぶりをかけてやろう。ΔAは、＋Bのように強制的に着地させるためだ。



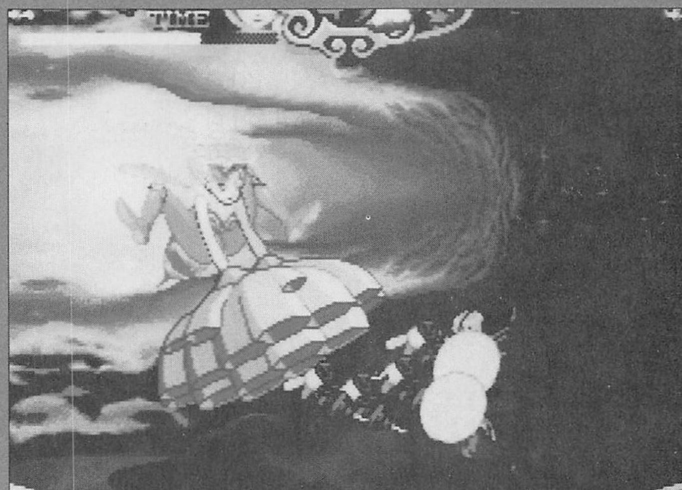
＋Bを使って強制的に着地させ



下段から攻めてみる。

相手に当てないように出そう。

しかし、それでもこのモードに持っていくことは難しい。アイスクエアを発動させても地上での攻撃方法はあまり変わらないので、ダッシュ小Kなどで近づいてから、しゃがみ小P2発→浮遊小K→中Pといってもいいだろう。小KからスタートしているのはP、しゃがみ小Pを2発出しているので、リーチの短い浮遊小Pだと届かないであろうことを考慮してのことである。浮遊していることのできる時間の前半は、相手に近づくために費やし、残りをコンボに費やすといった感じになるだろう。



これでびびってくれ！

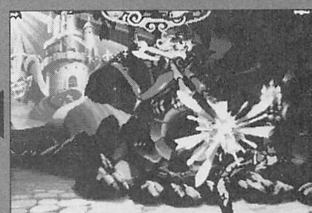
ホーミングダッシュが対応されるようになったら…

低空までとはいかないまでも、連続Hダッシュ攻撃はできるようになっただろうか？今でも十分使える連携攻撃ではあるが、さすがにだんだんと対処されるようになってきた。Hダッシュのタイミングを相手に読まれるようになると、空中ガードをされるようになる。

空中ガードをした位置が高ければ、ガード後に反撃を受ける可能性も高い。これを防ぐためには、普通のジャンプ攻撃と立ち中キックを混ぜて使うようにするといいだろう。ジャンプ攻撃は、J中P→J大Kの空中チェーンを使っていく。こうしておけば、反撃されるということはあまりなくなるだろう。

続いて、立ち中K。Hダッシュというのは、常に連続して行うというわけではない。しゃがみ小Pを2発ぐらい出して、様子を見てからHダッシュ攻撃を仕掛けにいくことだって当然ある。実は、これが相手に読まれやすく、バックジャンプで逃げられやすい。ここで、立ち中キックを使うのだ。ちなみに、攻撃判定が出るまでの速さは、立ち中Pより速い。

それから、この立ち中Kはキャンセルをかけることができるので、キャンセルをかけて大シーアールを出しておけば、ちょうど相手の落下してくるところに重なるようになる。もちろん、Hダッシュ攻撃やしゃがみ小P、地上ダッシュからコマンド投げを狙いにいくという選択肢もある。



J中Pを少し高めの位置で当てて。



普通にJ大Kへとつなげていく。



このときにキャンセルをかけて出しておけば、



ちょうど重なる。一応キャンセルをかけなくてもできる。

えり○ん＋鳴○唯＝バレッタ!?

ポジショニング基礎知識



攻めが目立つので「バレッタ強い！」という人が多いけど、水面下では足をばたつかせてるもんなんですよ。

担当：はまー

前回は基本的な「攻撃方法」を紹介したが、ここでは「移動」をメインに詳しく解説していこうと思う。間接的なことであるため特に意識して動いている人は少ないと思われるが、対戦の「流れ」において地味ながらも確実に影響が出るものなので、大まかな概念だけでも参考にしてほしいところだ。

ダッシュ

小柄なバレッタが戦闘を互角以上に進めていくためには、技のリーチや威力ではなくスピードを重視してラッシュをかけたほうが効率がいい。そしてそのスピードをもっとも色濃く印象付けているのが、全キャラ中でもトップクラスの性能を誇る「ダッシュ」である。

金メダル間違いなし 君よ疾風になれ

まずは操作上の性質から見ていこう。

・→→で一定距離をダッシュ（2回目のレバーは離しても入れっぱなしでも、ダッシュの性能は変わらない）

・← or ↙で急停止

・↗でダッシュをキャンセルしてジャンプ可能（↑、↖は不可）

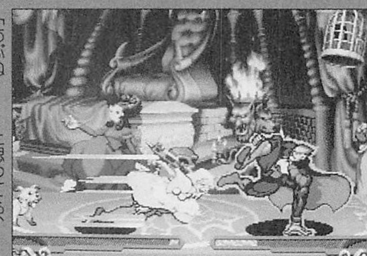
・必殺技入力でキャンセル可能

・ダッシュ中におけるダッシュの再入力は不可（ダッシュをキャンセルしてダッシュはできない）

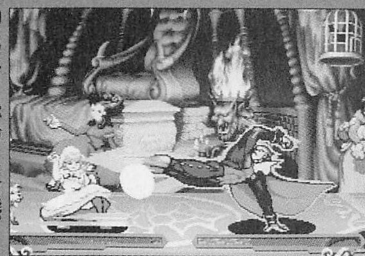
・ダッシュ中の通常技はすべて立ち技（遠近あり）で、慣性がついて滑りながら攻撃可能

・ダッシュ中の通常技は、必殺技でのキャンセルは不可

以上の点を押さえておけば、戦術的な応用も具現化してくる。例えば、→→→→ではダッシュ→ダッシュにはならないが、→→←→→にすれば「ショートダッシュ→ダッシュ」が可能だし、ダッシュ中に↙中Pを入力すれば、ほとんどダッシュ攻撃と同じ早さで下段を強襲できる。バレッタのダッシュは急停止した後ほとんど隙がなく、停止後に変な慣性が付くこともない。高性能と言われる所以の一つだ。



「あぶねー！」と思っても、



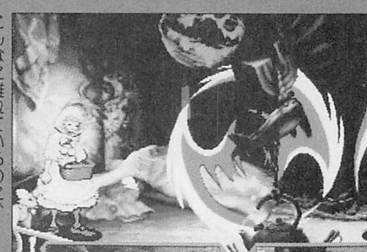
約3フレームでガード可能。

マンガ的手法がアダに…

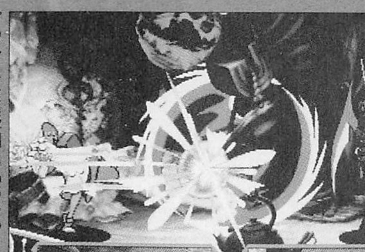
ただ、いくらダッシュ性能がいいからといっても、それだけをメインに闘っていくわけにはいかない。それを生かすための主力武器となるミサイルが溜め技だからだ。では、なぜミサイルを絡めないと危険なのかというと、それはダッシュ中の「姿勢」に原因がある。

バレッタのダッシュは、見てのとおり極端な前傾姿勢で走っていく。やられ判定も見たままなので、ダッシュした瞬間に届くはずのない攻撃をもらってしまうこともしばしばある。

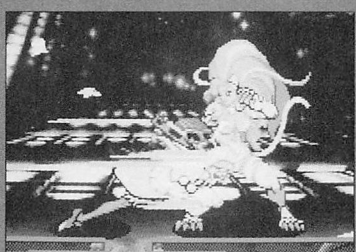
一方、自分の中心点は足元のままなので、こちらから攻撃する時は見た目よりも後ろの位置から技が出る。投げ間合いも同様で、体がめり込んで突き抜けるぐらいでないと掴んでくれない。



こんなに離れているのに、

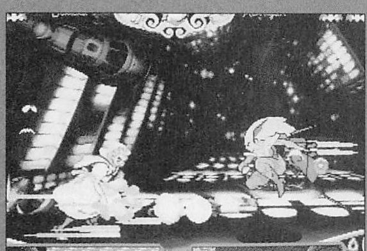


ダッシュした瞬間に「あうっ」となる。



ここで入力しても「こないで！」が出てしまう。

要するに、ただでさえリーチが短くて苦労するのに、ダッシュ中はさらに「やられやすく当てにくい」状態になっているのである。そうなると、相手にはせめて「攻撃を置いておけない」ようにしてもらいたい。そこで、ミサイルを盾にすることで射程距離内までの「出会い頭」を回避するわけだ。



これならダークネスも怖くない。

ちなみに、ミサイルを絡めていくのはあくまで「最初の一手」で構わない。一度主導権を握った後は、へたにミサイルの溜めをつくるよりダッシュ連発でゴリゴリ押したほうがいい場合もある。特に空中ガードとスライディング系の技（上ミサイルをくぐれる攻撃）を使い分けてくる相手に対しては、ミサイルの撃ち分けを考えるよりも「ダッシュ中P→ダッシュ中P→下小P×2→ダッシュ中P→…」といった感じで「跳ばせない」＆「割り込ませない」連携を重視したほうがいいだろう。ガードキャンセルが多くなってきたら、そこで初めてミサイルを組み込むぐらいでOKだ。

2段ジャンプ

ジャンプ時の攻防が重要な割合を占めるセイヴァーにおいて、ジャンプの性能は対戦内容に大きく響くファクターとなる。バレッタの場合、技そのものは使えるものが多いが、基本的なジャンプの高さが低いため、空中でかち合うとまず勝ち目がない。そして、空中にいるだけで強いこのゲームでは、そうした状況は何度でも起こり得る。

しかし、その不利を一気に解決してくれる特殊能力がバレッタにはある。そう、2段ジャンプだ。

蝶に乗ってる説が有力!?

まずは2段ジャンプの性質について。

・ジャンプ中であればいつでも可能（ジャンプ直後、着地直前でもOK）

・ジャンプ後、レバーを一度ニュートラルにしないと受け付けない

・技を出した後は不可

・空中ガード後でも可能

・2段ジャンプ後は自動的に相手のほうを向く

この中で注目すべきなのが、最後の「自動振り向き」。2段ジャンプは相手の上をとりやすいぶん時間がかかるため、左右位置や間合いが狂わされることが多い。ただのジャン

ゲーメストは装備しなくちゃ意味がない
攻略記事でバージョンアップだ！

ブだけでは逆に回られた場合フォローのしようがないが、そこから2段ジャンプ、あるいは2段ジャンプ後であれば、少なくとも対空性能の低い技をジャンプ攻撃で潰すことはできる。

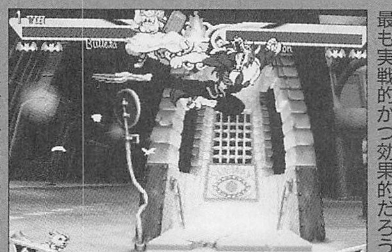

これはけっこうありがちな状況。


2段ジャンプで主導権を継続させよう。

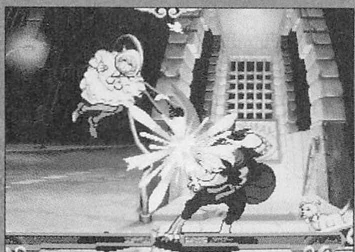
また、2段ジャンプをするためには一度レバーをニュートラル、つまりノーガード状態にしないといけない点に注意。対オルバスやジェダ戦などでは空中ガード後に2段ジャンプする機会が多いが、急ぐあまりガード前に攻撃をくらってしまわないように。

逃げやすく攻めにくい!?

制空権を取れるうえに、勝手に相手のほうを向くので地上の相手にもプレッシャーをかけられる。これだけ見ると始終2段ジャンプしていればかなり強そうな気がしてくるが、実際には行動の隙間が多くなってしまうので、ラッシュなどのような「自力ダメージ」が与えられない。結局のところ、ジャンプ技メインの相手に「バックor垂直ジャンプ→前ジャンプ」で上をとりつつ、こちらの下に強い技を空中ガードさせるなどして地上に引きずり下ろし、そこからラッシュに持ち込むのが、最も実戦的かつ効果的だろう。


うまくいけば、ガロンやアナカリスに対しても上をとれる。

また、相手の起き上がりに跳び込む際、移動起きでかわされそうになったときにすかさず2段ジャンプで追いかければ、多少座標がずれていても方向修正のおかげで攻撃を重ねられる。ただ、あまり高い位置で2段ジャンプをしてしまうと、落下速度が上がっているため空中多段が当たりにくい。ガードを揺さぶることはあまり考えないほうがいいだろう。


間合いも遠いので、直接ダッシュ攻撃したほうがいいかも。

基本的に、2段ジャンプは守りが堅いぶん相手に暴れられやすい。思ったとおりの間合いやタイミングで攻撃できることはまずないので、反応が鈍いとせっかく優位に立ってもすぐに逃げられてしまう。使うなら、自分が不利な状況から切り返しを狙っている時にしておこう。「とりあえず2段ジャンプから…」などと考えていると、いつまでたってもダメージを与えられない。

テルミーホワイ

レバー下方向＋キック3つ同時押しで出る特殊移動技、テルミーホワイ。一見お遊び技のようだが、きちんと使えばそれなりの働きはしてくれる。

一番の問題は同時押しの難しさ（泣）

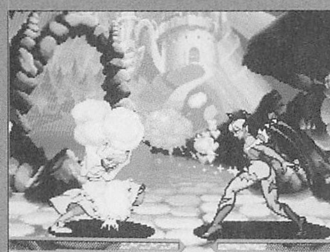
まずは性質・性能から。

- 姿勢が低くなる
- 投げられ判定がない
- 相手との体の衝突判定がない
- 通常技をキャンセルして出すことができる（ただし、ボタン離しでは出ない）
- 出始め、出終わりに立ち状態になる隙がある（投げられ判定もあり）

テルミーホワイを生かすのであれば、やはり姿勢の低さを使っていきたいところ。一般的には相手の技硬直中に間合いを詰めるのが分かりやすい。自分の硬直もやや大きいが、技の判定が強く回転も早いバレッタのほうがプレッシャーをかけられるだろう。ミサイルの溜めもつくっておけるので、出の早い小技キャンセルなどですぐにペースへ持っていける。

相手のジャンプに対して使う場合、相手の攻撃を低姿勢でスカして着地を裏から狙うのが目的になる。が、ベストのタイミングでくぐるためにはかなり早い反応を必要とするうえに、理論上は相手のほうが着地後先に動けてしまう。しかも、ほふく前進中に後ろからめくり技をもらってしまうこともあるので、使うときは相手を選ばないといけない。

相手の裏に回ることを利用して、撹乱戦法をとることもできる。しかし、テルミーホワイ自体の移動距離が短いので、実際に裏に回れるのはほぼ密着のときぐらいのもの。小技キャンセルでも回り込めないので、実際に使うときはジャンプ攻撃からダイレクトにいくといい。


ミサイルが相殺されたら、


飛び道具とダッシュ攻撃をまとめて回避。


早出しが多くめくり性能も低いビシャモン戦では、ある意味ミサイルよりも頼りになる。

最後はやや受け狙いになるが、動作中投げられ判定が消えることを利用し、投げ扱いの技を前進しつつ回避、反撃することもできる。ただし、出始めと終わりの隙はしっかり投げられてしまうし、至近距離で普通の投げを抜けようとしても、暴発した通常技をくらってしまうことが多い。あまり無理はしないこと。


一応こんなこともできるということで…。

バナナよりおいしいショートダッシュ

対戦攻略 サスカッチ



やはりサスカッチはショートダッシュを使ってこそ威力を発揮する。

担当：がっちん

今回はサスカッチの対戦攻略を実戦的に解説していこう。主な内容は、オススメのチェーンコンボからショートダッシュを中心にした派生まで。

武器はショートダッシュ

サスカッチの攻撃の中心になるのはショートダッシュからの地上チェーンである。ショートダッシュとは、通常のダッシュをレバー後ろ要素方向に入力することによってダッシュ距離を短くするテクニックである。

このショートダッシュを使うことにより、素早く中段攻撃が繰り出されるだけでなく、地上へのチェーンコンボへつなげられるのが最大の魅力である。

ショートダッシュ中に使う技は小パンチか中パンチ。やや遠いときは中キックもオススメ。しっかり使えば地上のチェーンコンボにつなげられるので、大パンチでダウンを奪う必要はない。



この相手との近い距離からでも…



ショートダッシュで中段攻撃が繰り出される。

このショートダッシュは地上での足払い系、つまり下段攻撃と組み合わせていけば、ガードに徹していても防ぎきるのは難しく、サスカッチ側としてはそこが狙い目とも言える。

地上でのオススメチェーン

ではここで、軽くショートダッシュに触れたところで、地上でのチェーンコンボを考えてみよう。

まず、威力を優先するのであれば、全部しゃがみで小キック→中パンチ→中キック→大キック。で、確定ではないが追い打ちも行う。

ただ、このチェーンは密着状態であれば問題はないが、ほとんどがショートダッシュからであると考えると、中足払いが届かないときも少なくない。

そうなると、中足払いを省いて小→中→大とならざるをえないが、小パンチ→小キック→中パンチ→大キックとすれば地上でのチェーンは4段のままである。

さらに、3段目の中パンチを立ちに変えればかなり遠くまで届くようになり、ほぼ地上でのチェーンはカバーできる。

それぞれのチェーンをまとめると、小→中→中→大は1段目が下段攻撃で威力が高いのが長所。

だが、3段目が相手に届かないときがあり、その判断をすることが難しい。

さらに、相手がガードしているときはチェーンをすべて出し切らず、ほかの攻撃手段に移行したいのだが、1段目の小キックだけではその判断はできない。

よって、その場合は中攻撃からの移行となり、やや立ち上がりが遅れてしまう。

また、小→小→中→大のチェーンの場合は、空中チェーンを駆使して相手との間合いを離さなければ、ほぼ間違いなく相手に届くのが使いやすい理由。

いちおう、威力は落ちてしまうものの安定という点では優れている。



しゃがみ小パンチから、



小足払い。



中パンチは状況によって立つ。



そして最後は大足払いでダウンを奪う。

また、先ほどのチェーンでも触れたガードされた場合の移行で、小パンチ→小キックの時点でヒットチェックできれば、ショートダッシュやジャンプといったほかの技へスムースに変更できる。

ただ、1段目が立ちガードできるので、このあたりの相手のガードミスを期待できない。

まあ、どちらのチェーンを使うかはプレイヤーの好みだが、うまく使い分けられれば理想的だろう。

コンビネーションで使う

とうぜん実戦ではショートダッシュと地上でのチェーンコンボをうまく組み合わせていくことが必要となる。

まず、攻撃の起点となるのはショートダッシュとチェーンコンボどちらでも構わないが、ショートダッシュでの攻撃からの小→小または小→中を基本としたい。

そして、この3段の連携で連続技として相手にヒットしているかどうかを判断する。

もちろん、連続ならそのまま大足払いで相手をダウンさせておきたい。

相手にガードされていたら

で、問題は相手にガードされているとき。ガードキャンセルされてしまったときは仕方がないが、そうでないときはサスカッチ側が主導権を握り続けたい。

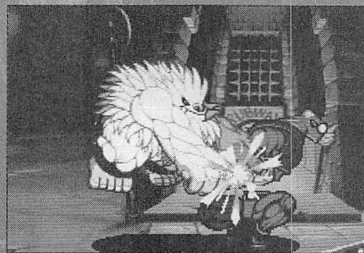
ここでの行動はいくつかあるので、少し細かく見ていくことにしよう。

●もう一度ショートダッシュ

まず、もう一度ショートダッシュの行動から。

この連携は相手が中級者までであれば非常に効果的で、ジャンプや立ちパンチなどで回避はできるのだが、意外に相手はしゃがみガードに徹してしまいがち。そこでサスカッチは一気にたたみかけようというもの。

このタイミングでのショートダッシュであれば、回避されるか技で止められるかヒットするかで、相手にガードされるということはあまりないはずである。よって、地上のチェーンで相手をダウンまで持っていきたいところだ。


しゃがみガードが多い相手にはショートダッシュを多めに。

●しゃがみパンチ

ほかのオススメの行動は何だろうか。じつは、しゃがみ小パンチを使うとさまざまな状況に対処できる。

ただし、これはショートダッシュ→しゃがみ小パンチ→小足払いと技をつなげたときのみ有効な連携である。

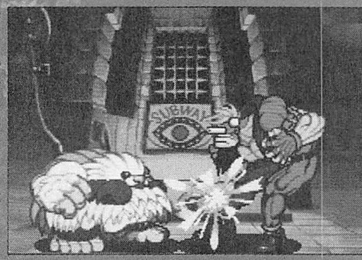
では、なぜこの行動が有効かと言うと、まずショートダッシュを回避する手段である相手のジャンプを防ぐことができる。

これにより、相手を地上に釘付けにすることができ、サスカッチ側も思い切った攻撃がしやすくなる。

ほかに、このしゃがみパンチは連続技でないがゆえに、無敵技でないと割り込むことができず、さらに連続ガードでないのでガードキャンセルがかけにくい。

また、小パンチの代わりに中パンチを使っても効果的である。この場合はキャンセルビッグブローで2ヒットを狙えるし、ややバクチだが、デカイのを狙ってESビッグタイフーンでもいい。

ただ注意してほしいのは、小パンチに移行する場合より中パンチだと相手の技で割り込まれるときがあるということである。


ジャンプする相手には小パンチで地上に釘付けにする。

●ジャンプ攻撃

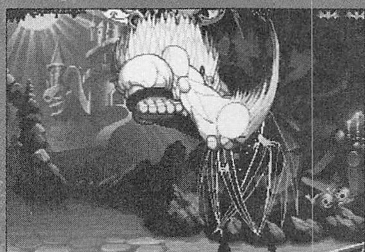
ジャンプ攻撃も相手の目先を変えるという意味では使ってもいい連携。

ただし、相手を跳び越してしまうと具合が悪いので、間合いには十分注意しなければならない。

で、使う技は昇りで小パンチでそのまま大パンチ、さらに大キックでチェーンで出るようにしておくといい。これだと空中で小→大と連続ヒットするので相手をダウンさせられる。ガードされても空中で4段ガードにもなる。

このとき、小パンチが空振りすると、下りに大キックが出て、地上のチェーンにつなげられればベスト。


昇りで小パンチ。


チェーンで大パンチ。ヒットしてればダウンを奪える。


ガードであれば相手を固められる。

つまり、小パンチ→大パンチ→大キックと入力。ヒットまたは空中ガードなら、2段ないし4段出るようにしておく。

これは、完璧にこなすのは難しいが、ある程度フォローできるようにしておくだけで、かなりのラッシュを相手に感じさせることができる。

ノーマルダッシュは不必要か

ここまでショートダッシュを全面に押してきたが、ではノーマルダッシュは不必要になってしまったのか。

じつは必ずしもそうではなく、ノーマルダッシュ攻撃を必要とする場面はある。

とくに、相手の移動起き上がりに対して。

相手が離れるように移動起き上がりをしても、サスカッチとしては密着していきたいのが本音。そこで、ダッシュ中に小パンチから大パンチまたは大キックと2発技が出るようにして相手の起き上がりを攻めたい。

もちろん、これは相手の起き上がりに限らず、密着状態からでもダッシュ中の2段攻撃は使ってもいい。ダッシュ中は連続攻撃にはならないが、大キックからの地上チェーンは連続でつなげることが可能である。

ダークフォースも混ぜつつ

ダークフォースは2種類あるので、うまく使い分けていくと一層効果的である。

まず小か中のダークフォースは、ご存じスーパーアーマー付き。相手に容易に接近できるが、終了後の硬直をどう克服するかが難しい。理想はガンガン攻め立ててノックダウンかKOで決めておきたいところだ。



相手の目の前でダークフォース発動。



そこをすかさず投げる。基本的な使い方だ。

あとは動かそう

とりあえず今回はショートダッシュを中心に考えてみた。わりと暴れているだけでもサスカッチは、打撃力があるのでそこそこイケテしまうキャラでもあるが、ショートダッシュからの的確なチェーンコンボを身に付ければ勝率は飛躍的にアップするだろう。

ショートダッシュはほんのチョットだけ練習すればすぐできるようになる。対戦ではガンガン使いまくり、キッチリ対応してくる相手であればまたその対応策を考える。

それからでも他の動きをするのは遅くないので、多少ゴリ押しでも構わないから力でねじ伏せよう。

今明かされるフェリシアの仲間たち

対戦攻略 アルト withフェリシア



フェリシアにしか興味のない人向けに書くと、キティ・ザ・ヘルパーの使い方ってやつですか。

担当：珈琲 フェリシア ふりーく

なぜアルトなのか

フェリシアは変わってしまった。いや成長してしまったというべきか。みんなからほめてもらいたくて、街を飛び出したあの日はもう遠い昔なのかもしれない。

ミュージカルスターになったフェリシアは満たされて、セイヴァーのエンディングであのような行動をとるまでになってしまった。ある種必然なあの行動だが、一人前になってしまった彼女を、どこか遠い存在に感じてしまう自分がいたりしないだろうか。

あのエンディングには隠れたオチがあるに違いない。ほんのさっきまで、オルバスにヨダレを垂らしながら、ダンスの誘いをしたり、勝ちゼリフで一人つっこみをしたりしてたじゃないか。ふぅ（脱力）…まてよ。

「やつがいたじゃないかー子猫と呼ぶにふさわしいやつがーもう俺にはアルトしか」

*ここではアルトとしか書いていないが、ナナ、ミミ、ネネも含む。さらにいえば、ピコ（筆者イチ押し）やノンノも十分に子猫であろう。詳しくは次ページを参照。

ゲージは十分あるよね

フェリシアを使っていると余ってしまいがちなゲージストック。フェリシア本人はゲージを効果的に使うことが難しいらしく、猫に小判状態である。それならばアルトに使わせてあげても何ら問題はないはずだ。プリーズヘルプミーは小大同時押しと中大同時押し時にアルトが出てくる。まあこれらは基本的にフェリシアが画面端に追いつめられたときに使えばよいとして、ここではダークフォース時のアルトに注目してみよう。

アルトの基本操作

ダークフォース中のアルトは、フェリシアが技を出すことによってジャンプ攻撃を出す。ジャンプの軌道の高さは指示を出したときのフェリシアの高さに比例している。小中大やパンチキックでの違いではないので注意が必要だ。基本的に立ち技のほうがしゃがみ技より高度が高くなり、ジャンプ技ならさらに高くなる傾向にある。もちろんしゃがみ大パンチなどは例外である。ダメージは中攻撃程度と思っておこう。

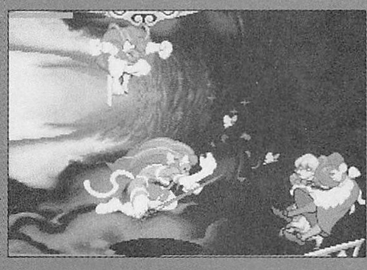
アルトはフェリシアの少し前を目指してジャンプする。その目標地点より後ろにいればフェリシアから離れていくようにジャンプし、前にいればフェリシアに近づくようにジャンプする。フェリシアが三角跳びなどで高速移動しても、アルトはフェリシアの前に行こうとするので、超ロングジャンプで追いついてくる。

アルトの戦法

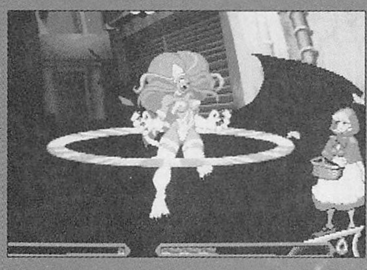
アルトは無敵であるが、フェリシアなしでは存在できないので、フェリシアとの連携で考えていきたい。

アルトと相性がいいフェリシアの技は、小キャットスパイクだ。普通に小キャットスパイクを出しただけで、アルトが上方から援護する形になる。相手のジャンプは落とせるし、小キャットスパイクをつぶされても、アルトの攻撃は相手に当たることが多い。

アルトを単体で使う手もある。しゃがみ小パンチで指示を出して、飛び道具のように使うのだ。比較的安全に闘いを進めることができるぞ。これは相手を画面端に追いつめようとするときも、画面端に追いつめてからのラッシュでも有効だ。ゲージがたくさんあれば、アルトで相手を画面端まで追いつめて、そこで深追いせずダークフォースをやめ、さらにダークフォースを発動して、一気にたたみかけてもよいだろう。



小キャットスパイクとアルトの連携などで、相手を端に追い込み、



うまくDFの解除と発動を行って、息切れしないように攻めよう。

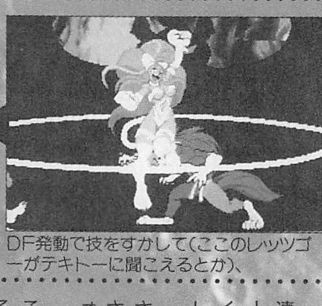
ダークフォースの発動を生かせ

アルトを呼ぶためにダークフォースを発動すると、フェリシアが一時的に無敵になる。これを利用しない手はない。ここからはヘルキャットが基本。無敵で相手の攻撃をすかしてコマンド投げという、ありきたりだが効果的な連携だ。

この連携の欠点は相手をダウンさせてしまうことだ。ダークフォース中は時間がもったいない。アルトでダウン攻撃できるわけでなし、できればダウンはさせたくない。

相手が空中にいるのなら、小キャットスパイクが面白い。それなりに大ダメージを与えた後さらに攻めを持続させることができる。近距離立ち中パンチやしゃがみ大パンチでも可能だ。

相手が地上で硬直しているのなら、近距離立ち中パンチキャンセル小キャットスパイクが非常に強力だ。小キャットスパイク後にアルトがヒットするので、そこからさらに遠距離立ち中パンチキャンセル小キャットスパイクが入る。



DF発動で技をすかして（ここのレッツゴーがテキトーに聞こえるとか）、



ヘルキャット。ESでもよい。すでにお約束な戦法。

以下繰り返しといきたいところだが、アルトがそろそろいてこれなくなる。うまく届けばさらに中パンチ小キャットスパイクが入るが、画面端でもない限り8ヒット以上は厳しいだろう。画面端でもこのあたりから補正が猛烈にかかるぞ（それでも即死の形はある。まぁ自分で調べてみてちょ）。ここからの変化としては中パンチキャンセルダンシングフラッシュorローリングバックラーや、しゃがみ小K中P中K大Kがおすすめだ。

しゃがみ小パンチにすれば、17ヒットぐらいまではいく。難度が高く、ダメージは少ないが、これでうまく画面端まで押し込めれば、状況は変わってくる。もちろん実戦では厳しいぞ。

行きはよいよい帰りは怖い

無敵からの投げや、強力な連続技が存在するダークフォースだが、終了時の隙は大きくここから一気に減らされてしまうことも多い。

基本的には、相手をダウンさせたら追い打ちせず、すぐさまPK同時押しでダークフォースを解除するとよい。

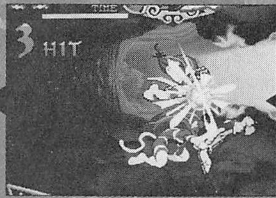
しかし相手をダウンさせることができなかった場合は、それなりの危険を伴うことになる。深追いし過ぎて攻めている途中に終了してしまうと、相手と接近しており反撃は必至だ。最悪、相手にダウンさせられた場合は、起きあがり後さらに大ダメージをくらって、致命傷を受けてしまう。

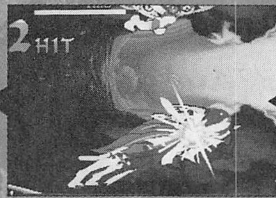
セオリーとしては、ダークフォースゲージが残り少なくなってきたら、相手から離れて解除するとよい。アルトに指示を出してからでもいいが、解除後すぐにアルトの攻撃判定はなくなってしまうので注意しよう。どちらにしても解除のタイミングを読まれると危険なので、ワンパターンにならないことが大切だ。

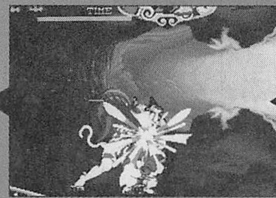
前作では仲間たちに感謝の言葉を忘れなかったフェリシア。以心伝心になったのだろうけど、やっぱ言葉に出してほしかったな、なんてね。

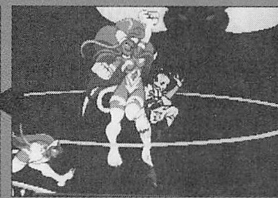
ゲーメストは装備しなくちゃ意味がない 攻略記事でバージョンアップだ！

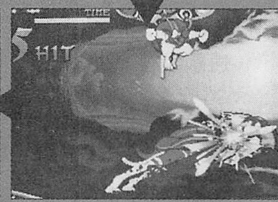

ここからすばやく遠立ち中Pだと安定せず。ここでもう小中中大を入れてしまう手も。


アルトがヒット。

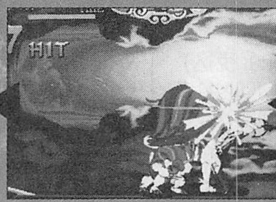

キャンセル小キャットスパイク。

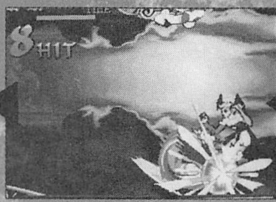

地上の隙に立ち中Pを入れる。


DF発動で硬直の大きい技をすかす。


キャンセル小キャットスパイク。


アルトがヒット。このあたりで締めますか。


すばやく遠立ち中P。


キャンセルダンシングフラッシュ。


安全にダークフォース終了。

キャットウーマン族という、亜人類?の存在発覚は人間にとって衝撃的であった。もっとも、すぐさま大パニックがひき起こったわけではない。

あきらかに人とかけ離れた姿ではないこと、顔立ちの愛らしい者が多いこと、何となくファンシーな外観が拒絶感を和らげることに幸いし、彼女らに向けられる視線も、「人間以外のバケモノ」に対する畏怖というよりは、「珍しい動物」に向ける興味本位なものであった。

自由の国アメリカでは、彼女らの存在を認め尊重すべきという世論が高まり、結果として彼女らは「基本的人権」を獲得した。

とはいえ、偏見の目が完全になくなったわけでは決してない。

フェリシアを主役にしたミュージカルも、多分に「見世物」としての色合いがあったことも認めざるを得ない。

ただ、一度でもそのステージを観た観客は、純粋にフェリシアのダンスの溌剌さ、歌声の愛らしさに魅せられ、彼女が人間かどうかなど問題ではなくなってしまう。フェリシアの明るさは、人間の持つ暗い部分をも清めてしまう効果があるのかもしれない。

●生態や生活環境

彼女らは、普通の人間として生まれた後、（個体差はあるが）およそ4～10歳のころに体毛・耳・シッポなどに変化が現れ、キャットウーマンであることがわかる。

また彼女らは、これも個体差はあるが「変身能力」とでも呼ぶべき擬態能力を持っており、手足やシッポを隠したり、普通の猫の姿に化けたりして人目を避けられる。

嗅覚能力は人間の数千倍。彼女らは本能的に仲間を認識することができる。夜行性のため昼間の太陽光は苦手。活動は夜に集中する。

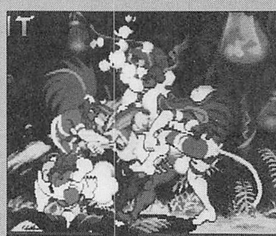
●性別、生殖について

キャットウーマン族には、その名のとおり男性がいない。

人間の男性と結婚したキャットウーマンもいたが、生まれる子供はごく普通の人間であった。彼女らは（いまのところ）同種の子孫を残すことができない存在なのだ。

おそらくは、人間界という環境下において、男性種族（キャットマン?）が生存に適さない理由があるのであろう。


34ヒットの内訳は最初が1で、あと12＋9＋8＋4。どの子が何発かはまだ不明。


アルトたちが出てきたとこ。4人出す手はあるのか?同キャラグラフィックでネネというキャラもいるとのこと。詳細不明。

カラーが取れなくて本当にゴメン

フェリシアの仲間たち

キャプション以外はすべてカプコンさんからの資料っす。
ムックに載らないかもしれないので、永久保存版かも。

フェリシアの仲間たち

育ての親シスターローズの死後、フェリシアは街を離れ、アメリカを転々とした。そこで彼女は、自分以外のキャットウーマンの存在を知る。

彼女らに共通した特徴は「人間として暮らしている」という点。素性を隠し、（できるだけ）人間になりすますことで精いっぱい生きているのだ。以下に、フェリシアのピンチに駆けつけるお友達たちを紹介しよう。



ピコ：（こども1・みつあみ幼女：ヘルプミー小K＋中K発動時）

14歳（人間年齢で7歳）アメリカ、ミネソタ生まれ。

孤児院にいたが、フェリシアの舞台を見て後を追うようになる。キャットウーマンであることはその後に判明。

好奇心旺盛で怖いもの知らず。



アルト：（こども2・リボン：DF時に追従）

20歳（10歳）生まれは不明。

とある大富豪の珍しいペットとして飼われていたが、屋敷を脱走。山中で獣のように暮らしているところをグレイス（後述）に保護される。

恥ずかしがり屋で人見知りする。

アルトはグレイスによる命名（声質から?）。

ナナ、ミミ：（こども3、4・リボン：ヘルプミー中K＋大K発動時）

22歳（11歳）香港生まれの日本・埼玉育ち。

乳児のころ密輸船にまぎれて日本へ。

理解ある老夫妻のもとで育てられる。

能天気でお調子者。



ノンノ：（こども5・通称タマ：ヘルプミー加勢&新勝利ポーズ）

ナナの友達。近所の裏山で知り合った。年齢や生い立ちについては不明。

ボールの中に隠れて遊ぶのが好きなようだ。



グレイス：（大きいヤツ1・ポニーテール）

48歳（24歳）アメリカ、ユタ生まれ。

アルトの保護者。

人間に化ける能力に優れ、誰よりも長時間人の姿でいられる。アルトの母親がわり。

あねご肌で面倒見がよい。



ルーシー：（大きいヤツ2・バンダナ）

36歳（18歳）アメリカ、バージニア生まれ。

旅芸人一座のもとで働いていた。数少ない人間の理解者だった同世代の友人が病没し、座を離れる。放浪していたところ、フェリシアたちに出会う。

シニカルで皮肉屋。やや人間不信。腕力は仲間内で最強。

このほかにも、現在数百人のキャットウーマンたちが全世界にいる（と思われる）。
きっとフェリシアたちの活躍を見て、勇気づけられているに違いないだろう。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK ネオキャンディ29（中古）
（4つボタン仕様）



通販価格￥58,000（送料・税別）
☆コンディションは抜群です！
25台のみ超特価!!早いもの勝ち。

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000（税込）

初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ＋バーチャファイター3 組込
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥980,000（税込）

初回￥92,200	￥91,400×11回
初回￥51,400	￥50,600×23回
初回￥36,960	￥34,000×35回

SEGA ブラストシティ SNK リアル餓狼SP 組込



通販価格￥350,000（税込）

初回￥33,400	￥32,600×11回
初回￥20,000	￥18,000×23回
初回￥14,700	￥12,100×35回

SEGA ブラストシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストⅢ ウォーザード セット
通販価格￥495,000（税込）



初回￥46,200	￥46,200×11回
初回￥27,300	￥25,500×23回
初回￥17,740	￥17,200×35回

SEGA ブラストシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストリートファイターⅢセット
通販価格￥490,000（税込）



初回￥46,100	￥45,700×11回
初回￥25,700	￥25,300×23回
初回￥18,480	￥17,000×35回

KONAMI
ときメモおしえて your heart筐体



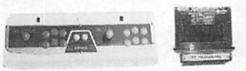
通販価格
￥680,000（税抜）

数量限定

☆通販価格に消費税と送料が別途必要になります。

SNK リアルバウト餓狼SP ,ボードマスター セット
通販価格￥198,000（税込）

ボードマスター
MVI
リアルバウトSP
ハーネス



初回￥19,360	￥18,400×11回
初回￥10,920	￥10,200×23回
初回￥ 9,896	￥ 6,800×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥510,000

初回￥47,600	￥47,600×11回
初回￥27,500	￥26,300×23回
初回￥19,020	￥17,700×35回

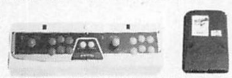
CAPCOM ヴァンパイアセイヴァー ボードマスターセット
通販価格￥275,000（税込）



初回￥26,400	￥25,600×11回
初回￥14,400	￥14,200×23回
初回￥11,800	￥ 9,500×35回

CAPCOM ストリートファイターⅢ ボードマスター セット
通販価格￥300,000（税込）

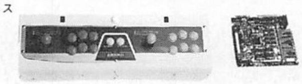
ボードマスター
ストリートファイターⅢ
ハーネス



初回￥28,000	￥28,000×11回
初回￥15,500	￥15,500×23回
初回￥11,600	￥10,400×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット
通販価格￥325,000（税込）

ボードマスター
鉄拳3
ハーネス



初回￥30,700	￥30,300×11回
初回￥18,900	￥16,700×23回
初回￥11,400	￥11,300×35回

CAPCOM ストⅢ＋ウォーザード ボードマスター セット
通販価格￥290,000（税込）

ボードマスター
ストⅢ
ウォーザード
ハーネス



初回￥27,800	￥27,000×11回
初回￥16,900	￥14,900×23回
初回￥13,080	￥10,000×35回

SNK キング97 ☆予約受付中!!

CAPCOMヴァンパイアセイヴァー 値引き有り!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ヴァンパイアセイヴア（新品）	値引き有り
ストリートファイター3	値引き有り
ウォーザード	70,000
X-MENVSストリートファイター（カート）	75,000
ストZERO2（カート）	10,000
ロックマン（新品）	30,000
D&Dシャドー（カート）	58,000
D&D（カート）	30,000
１９ＸＸ（カート）	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	35,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	25,000
X-MEN （カート）	10,000
パワードギア（カート）	30,000
エイリアン＆プレデター（カート）	35,000
CPSⅡマザーボード	25,000
トップシークレット	40,000
ガンスモーク	35,000
バニッシャー	30,000
天地を喰らうⅡ	25,000
ブラックドラゴン	25,000
１９４３	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
エリア８８（海外）	25,000
ストⅡダッシュ	6,000

KONAMI

グラディウスⅢ	32,000
沙羅曼蛇2	35,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
ドラグーンマイト	38,000
ブーヤン	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ビットファイター	12,000
クライムファイターズ2	15,000
ファナライザー	10,000
クォース	8,000
グリーンベレー	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	218,000
ソウルエッジ NEW Ver	58,000
鉄拳2 ver B	85,000
ゼビウス3D／G	55,000
クラシックコレクション2（新品）	50,000
トイポップ	50,000
グロブター	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
ギャプラス	40,000
スーパーワールドスタジアム９６'	18,000

TAITO

レイストーム	98,000
ゲキリンダン（新品・ロム）	10,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ヒショウザメ	15,000
ニンジャキッズ	12,000
タツジン	10,000
テトリス	5,000
地獄めぐり	10,000

SEGA

バーチャロン（通信基板、パネル付）	400,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	200,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	200,000
ダイナマイト刑事	90,000
バーチャファイター3（基板、新品）	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	150,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付）	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
デカスリート（ロム）	15,000
ファンタジーゾーン	20,000
獣王記	12,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ゴールデンアックス	10,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
快傑やんちゃ丸	12,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
サンダーブラスター	12,000

BANPRESTO

美少女戦士！セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	40,000
ガンダムファイナルシューティング	25,000
アルチメイトテニス	12,000

SNK

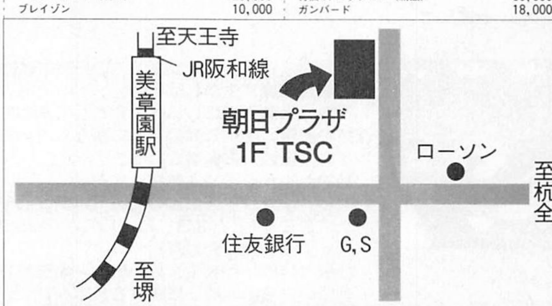
ジョイフルロード	60,000
キングオブファイター96'	45,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-1F	20,000
A.S.O	15,000
キングオブファイター95'	10,000
得点王2	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト（新品）	125,000
ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000

その他

ポパイ	45,000
上海Ⅲ	35,000
バイパーフェイズワンNEW,ver（ロム）	10,000
マリオブラザーズ	30,000
疾風魔法大作戦	20,000
ボンジャック	20,000
ドギューン	10,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ワールドラリー	20,000
ダーウィン４０７８	15,000
ソニックウィングス	10,000
アースジョーカー	8,000
雷牙	10,000
サンダードラゴン	10,000
フービー	8,000
特価!!卒業証書（新品）	20,000
特価!!ロックマン（新品）	30,000
ガンバード	18,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

皆様に親しまれて15年! 15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　**情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE II　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- ビジランテ・大工の源さん　各2K
- 10ヤードファイト　3K
- ロードランナーI・IV　各28K
- 〃　〃　II・III　各22K
- 四川省　2K
- 四川省 II　3K

SNK
- サイコソルジャー　68K
- ファンタジー　68K
- ギャングウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板　18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式　10K
- メモリーカード（新品）　3枚付

カプコン
- ソンソン　18K
- エグゼドエグゼス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF-II　5K
- 〃　ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　20K
- ひげ丸　18K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K
- ストライダー飛竜　28K
- CPII　各種　格安

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応）　2K
- バツグン　15K
- ヴィマナ　8K
- フィグゼイド　6K
- 達人　4K
- 達人王　12K

コナミ
- グラディウス（ROMタイプ）
- ツインビー、ギャラクティックウォーリアズ、ロム付　150K
- グラディウス（電源H付）　35K
- 〃　〃　II　20K
- 〃　〃　III　25K
- スーパーヘリ・コブラ ⓒ　5K
- パロディウスだ　3K
- マーシャルチャンピオン　10K
- ツタンカーム　15K
- パンクショット　3K
- すすめ対戦ぱずるだま　8K
- サーカスチャーリー　12K
- GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラスアルファ　28K
- セイントドラゴン（天聖龍）　6K
- スーチーパイII・P-47エイシス湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア・エンゼルキッス（ROM）各1K
- メガシステムマザー　格安

デコ
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- ダークシール　8K
- 〃　〃　2　10K
- スクランブルエッグ　18K
- ウルフファング　18K
- クルードバスター　5K
- タンブルポップ　5K
- ファイターズヒストリー　4K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- 〃　〃　+1　5K

セガ
- アッポー　12K
- フリッキー　12K
- ファンタジーゾーン　15K
- タイムスキャナー16B　5K
- カルテット 2 16A　18K
- シャドーダンサー　5K
- ボナンザブラザーズS24）10K
- しのび　8K
- ごんべぇのあいむそーりー　18K
- テディボーイブルース　18K
- 青春スキャンダル　15K
- アップンダウン　18K
- ワンダーボーイ ⓒ　5K
- モンスターランド　12K
- バーニングライバル　18K
- ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス　各1K
- テトリス　3K

タイトー
- スペースインベーダーCL　25K
- バイオアタック　35K
- クイックス　純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　12K
- べんべろべー　18K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙　3K
- パズニック　10K
- バブルボブル　12K
- 黄金の城　18K
- 飛翔鮫（F.SHARK）　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド　S付　5K
- 〃　リベンジー　S付　8K
- ヴォルフィード，バラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎　各18K
- フォーティ ラブ　10K
- グレートソードマン　15K
- グリッドシーカー　15K
- レイフォース　12K
- アラビアンマジック　12K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K

- ※ マザー不要の場合　－3K
- F2マザー　3K（大基板）

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝　1K
- バブルシンフォニー　0.5K
- エレベーターAcリターン0.5K
- パズルボブル2　0.5K
- アッカンベーダー　0.5K
- 逆鱗弾　0.5K
- 究極タイガーII　0.5K
- 一他、各種格安　F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- サボテンボンバース　5K
- ガンティーラー　5K
- 雷牙　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　15K
- ガズラー　25K
- スイマー　18K

テクノス
- くにお君　6K
- ダブルドラゴン　3K

ニチブツ
- アームド エフ　5K
- テラクレスタ（FM音源版）10K
- 五目ならべ（連珠）　3K
- ムーンエイリアン PIIⓒ　18K
- クレージークライマーⓒ　18K
- ムーンクレスタ ⓒ　12K

UPL
- シュトラール　5K
- バンダイク　3K
- タスクフォースハリアー　5K
- ゴモラ　5K
- アクロバットミッション　3K
- ノバ2001　8K

ユニバーサル
- コズミックアベンジャー　68K
- ミスターDO 雪だるま　18K
- ミスターDO ⓒ　3K
- Mr.Do ワイルドライド12K
- ジャンピングジャック　15K
- スナップジャック　38K

ナムコ
- SIIボード（?ロム付）　3K
- ナムコクラッシックVol1　12K
- 〃　〃　Vol2　35K
- アサルト パネル付　28K
- ネビュラスレイ　18K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- ドラゴンバスター　28K
- グロブダー　25K
- ベラボーマン S付　68K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　28K
- コズモギャングビデオ　5K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド DX　48K
- ホッピングマッピー　68K
- ワンダーモモ　38K
- フォゾン　58K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- スーパーパックマン　28K
- ゼビウス　10K
- ギャラガ　5K
- パックギャル（ミスパック）8K
- パックマンⓒ　8K
- ハングリマン　8K
- ポパイパックマン　8K
- ギャラクシアンⓒPIIIロム付　5K
- タンクバタリアン ⓒ　8K
- パックマンジュニア　25K
- SI ROMキット　各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、パックマニア、ワースタ、

一物品・逸品一　その他
- クラッシュローラー　12K
- スーパーイーグルショット　3K
- 五月陣戦　連珠貴族　各3K
- 卒業証書　3K
- SDガンダム、上海　各2K
- タイムアタッカ（ブロック）15K
- ジャンピューター　10K
- ミサイルコマンド P付　68K
- ドンキーコング　28K
- クレージーコング　10K
- タイムトンネル　58K
- スペースチェイサー　120K
- フライボーイ　35K
- サーカス（風船割り）　80K
- カベール P付　38K
- ボレンチ　28K
- ヤマト　18K
- シルバーランド　28K
- ベラチャン　28K
- Qバート　38K
- フェニックス　10K
- ブラックホール　15K
- レッドUFO　15K
- 銀河帝国の逆襲 ⓒ　15K
- ストリーキング　15K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん紳士団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華折催、舞妓花　各2K　スーパーリアルIII 4K，スーパーリアルIV5K，スーパーリアルV　5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面）EXT.ロム付		58K◎
忍者ウォーリアズ（3画面）		88K◎
サンダーブレード	ⓐ	10K
アフターバーナー II	ⓐ	12K
ギャラクシーフォースII	ⓐ	20K◎
ストライクファイター	ⓐ	25K◎
スーパーチェイス		28K
サンダーセプターII		28K
スターブレード	V21ⓐ	28K
エアーコンバット	V21ⓐ	28K
ソルバルウ	V21ⓐ	28K
ギャラクティツクストーム		28K◎
ナイトストライカー		38K◎
ダライアスII（2画面）		20K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
ⓐの表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（コネクター）＋JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

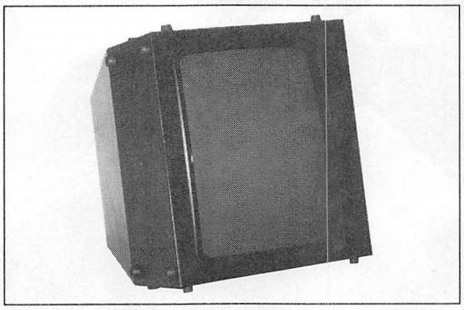
定休日　日曜日　（祭日は営業）
営業時間　PM1：00～7：00

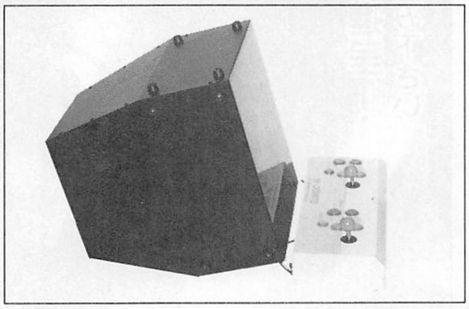
アーケーダーの定番　大好評　COMBO AV ＋ M-18 RGBモニター　入門用にも最適

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇15、24kHz両用
- ◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





18インチモニター＋コンボAVセット
¥59,000（税・送料別）
JAMMAハーネス＋サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)……………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！ 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

平成10年度生
7月1日より
願書受付開始

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211(代)

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。



即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

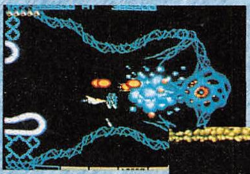
マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。



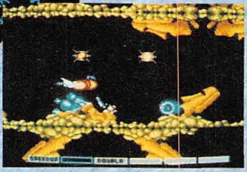
グラディウス

時はロスオリンピック開催年翌年1985年、この世界に新たなゲームが生まれた。それがグラディウスだ。パワーアップカプセルを回収し、スピードアップ、レーザー、オプションと自機を自らの手で強化していく。当時では斬新なシステム、アイディア、そしてグラフィック。

未だ忘れることのできないシューティングの代表作「グラディウス」の出現によって何人のゲーマーが虜になっただろうか…。



6面ボスで稼いでいた記憶が蘇る…。

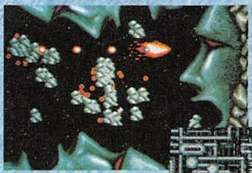


初代モアイステージ。斬新なステージ構成がプレイヤーにうけた。

グラディウスII

約3年の時を経て、グラデイウスが帰ってきた。前作の長所をそのまま引き継ぎつつ、キャラクターの追加、IIならではの新しい世界観、面構成、はたまた美しいグラフィックなどなど、その進化も著しい。これまた当然のごとく多くのファンに圧倒的な支持を受けた。

またこの作品は、前作を大きくしのぐ難度の高さでも有名。ランクが8周目まで上がり続け、1機のザコを破壊すると、8発もの撃ち返し弾があった…。



チビモアイの攻撃がシューターを熱くした。



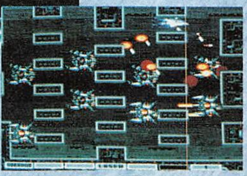
最終要塞ステージ。壁が近いです…。

グラディウスIII

自機のパワーアップシステムを大幅に改善。エディットを付け足すことにより、プレイヤー好みの装備を自由に選択できるようになった。面構成も大幅増大。前作8面クリアまで20分強だったものが、IIIは10面構成。クリアまで45分と演出に力を入れていた。難度もS級クラス入りを果たし、何人ものシューターが9面で泣きを見たであろう…。そして、4面3D高速スクロールが「ソーラーアサルト」の布石となる…。



泣かされた9面「氷ステージ」全部避けた人も…。



時が経つにつれ、ますます厳しくなった要塞ステージも印象的。

STORY

宇宙暦AC6814年

時代はバクテリアンとの戦いから、12年が経ちあらたな時代が訪れようとして落ち着いた生活を営んでいる頃。

惑星グラディウスでは、伝説の名機「ビックバイパー」のさらなる研究開発と惑星ラティスで開発された「ロードブリティッシュ」のノウハウを融合させる研究がなされている。そこで誕生したのが、最新鋭機「アルピニア」。

この機は、亜空間への転送機構の見出しと新型のジェネレーターによるオプションの安定化・効率化が図られ火力が増大している。

またサイコム物理学が提唱したエネルギー質の思考伝達からの研究でレーザーが自らの意志を持ち物質に衝突する部分を取り上げ兵器に展開させた。「サイコムレーザー」の完成である。

この2機のノウハウを盛り込んだ「アルピニア」は、このグラディウス星の希望となる存在なのである。今後もし宇宙からの攻撃を受けても平和を守ってくれる平和の象徴なのである。

そんなとき、宇宙防衛宇宙観測室からの緊急連絡が首脳官邸に入った。

観測不可能な物体がこちらの方角に向かってくるとのこと…。

確認できることは、

●金属反応とセルロイド質の波長が同期している物質で構成されている。
●移動型の想像もできない巨大な塊（＊MARS級）であること。
●太陽と同じ質量の熱源体が核となっているのが確認できている。
●こちらからのコンタクトに反応しない。
●巨大な塊が通過している軌道あたりの惑星は意味不明な消滅をしている。亜空間へ転送されているということらしい。
●同じ次元にこのような物が存在しているのは初の観測である。

これは、敵なのか味方なのか…。

バクテリアンは、12年前の戦いで終止符が打たれたはず…。

防衛軍最高機密機構：JOHN（メインコンピュータ）の決定で未確認の巨大な塊は我々の星に来るのが目的と判断された。

また、第一級警戒体制を発動せよとの決定が下された。

最新鋭戦闘機「アルピニア」が実戦テストを兼ねて、「ビックバイパー」「ロードブリティッシュ」が大気圏外へ飛び立った。

今回の作戦コード…ソーラーアサルト

新たな世界が今ここに…

SOLAR ASSAULT™



担当：キャサ夫

横スクロールで自機を操作する時代は終わった…。これからは実際にその世界へ入り、コックピットから操縦だ！

※画面は全て開発中のものです。

DESTROY THE CORE!

PILOT FILE

新世代ビックバイパーを乗りこなすために、まずは基本操縦法からマスターしよう。

中央には操縦桿（ジョイスティック）が1つ、左手側には丸いボタンと長方形のボタンがある…。まさに戦闘機型のコックピットだ。

ジョイスティックには2つのトリガーが付いており、人指し指でショット発射、親指がミサイル発射ボタンとなっている。ボタンを押し続けることでフルオートになるが、武器によって連射の有無が異なるので注意。

機体の移動方向は飛行機シミュレーターと同様、上へ移動はジョイスティックを手前へ引っ張る感じで入力。下へ移動するときは、ジョイスティックを奥へ倒す感じになる。持ち方は右手を添えて操縦するのが基本だぞ。

では、空いた左手はというと、グラディウスシリーズ伝統のパワーアップボタンに必要とされる。それが左下部に付いている長方形のボタンだ。今までにない操作方法のため、はじめは手間取りがちだが重要な装備を逃さないためにも、常に手を添えておくことになるぞ。

システムとしてパワーアップにオートとマニュアルの選択が可能。パワーアップするとショットとミサイルが併用できる。





3機体の中からプレイヤーを選択。

冷静なパワーカプセル回収の秘訣

3Dシューティング「ソーラーアサルト」のパワーアップシステムはグラディウスを引き継ぐものとなる。つまり、パワーアップするにはパワーカプセルを回収しなくてはならない。2Dの場合はカプセルがスクロールの流れに沿って画面左へ流れていった。

今回もそれは同様、赤いザコを破壊した時点でカプセルが出現する。しかし、カプセルは一定時間、浮遊状態となるのだ。初プレイではカプセル回収に、まず手間取る部分があるだろう。だから、ここで簡単なカプセル回収の仕方を紹介しておこう。

赤ザコを破壊しカプセルが回収できるまで、タイムラグがある。というのは自機の位置、つまり、3Dによる奥行きがあるため、カプセルが平面画面にたどり着くまでの時間が必要なのだ。だが、この時間中カプセルは自機をホーミングしていて、自機を動かさなければ絶対に回収できるし、ある程度動いてもOKだ。



パワーアップはオートとマニュアルから選択だ。



いざ発進！視点切り替えも有り。でもちょっと見づらいかも…。

パワーアップにも伝統となる基本が

パワーアップはオートとマニュアルの選択が可能。オートを選べば、自動で自機を強くしていってくれる。しかし、男ならマニュアルを選択し、そのシステムを体験してもらいたい。

初心者がオートを選ぶ理由は、何を装備すればいいのかが分からないからだと思う。しかし、これはグラディウスからの伝統で、楽なパワーアップの順番というのがあるのだ。左の表を参考に是非ともマニュアルで遊んでみてくれ。

パワーアップ講座

OPTION（4）
▼
MISSILE（1）
▼
OPTION（4）
▼
LASER（3）
▼
MISSILE（1）
▼
OPTION or SHEILD

（）内は必要なカプセル数



カプセルは極力自機を目掛けて飛んでくる。

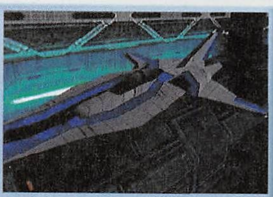


ちゃんとパワーアップすれば、ザコは一掃可能。

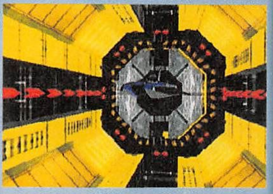


MISSILE | DOBBLE | LASER | OPTION | ？











POWER UP

グラディウスのシンボルであるビックバイパー。機体別でスピードが異なるソーラーアサルトでのバイパーの位置付けは上級者向け。移動速度はロードブリティッシュに次ぐ。高速スクロール面などで障害物を避けるとき難易の差が開く。

パワーアップ面に関しては、そのままグラディウスシリーズを継承し、見事に3Dでのバイパーが再現されている。地を這うミサイルに進行方向と前上方に撃てるダブル。

バイパーならではの貫通性が高いレーザー。もちろん、これもグラディウスシリーズならではのワインダー（レーザーを撃ちつつ移動）も可能だ。

オプションも最高4つ装備が可能。パワーアップ段階としては、オプション2つからレーザーを装備するといいぞ。

CHARGE

溜め撃ちはレーザー強化版。攻撃範囲が広くなり、照射時間も通常レーザーよりも長くなる。チャージ中はショットを撃つことができないのが難点だが、それを補うほどの威力を備えているぞ！

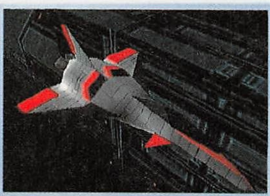


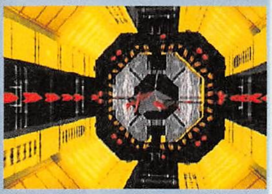
溜め撃ちは通常よりも強力なレーザーだ。ショット時間も長めだぞ。

BP-592A

VIC VIPER

2WAY MISSILE | FREE WAY | RIPPLE | OPTION | ？











POWER UP

高速移動型機体。ソーラーアサルトの中では、一番スタンダードなキャラクターになり、中級者にはお薦めできる。移動速度が速く敵の弾、障害物などを避けるのが簡単だ。ミサイルは2WAY。自機の画翼からミサイルを発射。2段階パワーアップを行うと横方向に幅広く攻撃ができ、その威力も高い。

ダブルはバイパーとは異なり、進行方向とジョイスティック入力方向に弾を発射。

レーザーはロードブリティッシュならではのリプルを使用。広範囲に攻撃ができ、ショットスピードが早いので、敵に押されるといった状況になりづらい。

オプション、シールドの色は赤。繊細なロードブリティッシュは3面から威力を発揮だ。



スプレッドレーザー。広範囲に有効で特にボス戦など強さを発揮する。

CHARGE

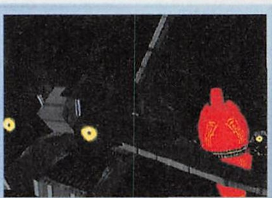
溜め撃ちによって、画面前方へスプレッドレーザー（広範囲）を発射。画面内の敵を一度に破壊が可能だ。これもまた溜め撃ち中はショットを撃つことができない。目の前の敵が不安になるかも…。

LS-379G

LOAD BRITISH

PSY MISSILE | MIND BLAST | TWIN LASER | OPTION | ?











POWER UP

最新鋭機アルピニア。重火力機体で兵器の特性が高く、すべての攻撃において威力が高い。敵の破壊は行いやすいが、移動スピードがほかの機体よりやや劣る。武器の強さからいって、初心者にお薦めできる機体だ。

ミサイルは敵をサーチするホーミングミサイル。2段階パワーアップで3連射まで発射が可能。

マインドブラストはロードブリティッシュのダブル同等の性能。

レーザーはツインレーザーを使用。照射時間は短いが、その分連続発射が可能な武器だ。

オプション4つに誘導ミサイル、ツインレーザーを備えれば、まさに最強の名にふさわしい強さを誇っているぞ。まずはアルピニアをプレイだ!

CHARGE

溜め撃ちによって、自機から放射状にサイコムレーザーと呼ばれるレーザーを発射。一定の距離をいくと敵にサーチして、レーザー自体のエネルギーがある限り敵に攻撃し続ける。かなり信頼感が高い。



放射状にレーザーを発射。ザコなんかは一掃可能。安心感が高い。

WC-672H
ALPINIA

STAGE-1

1面はグラディウスっぽい背景が舞台となる。ステージ名は「the river styx」と題されている。これは訳すと「三途の川」という意味。

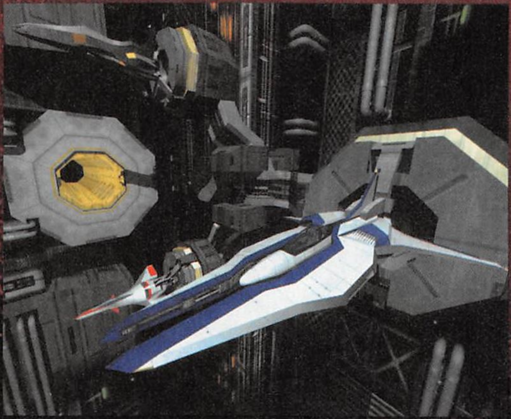
ステージでは、まずパワーアップを重視する。敵の攻撃もゆるく、弾は撃ってこない。オプションを一つ取り、ミサイル、オプション、レーザーの順番でパワーアップしていけば問題はないだろう。

1面で出現する赤ザコすべてを破壊できれば、必ずオプション×2、ミサイル、レーザーを装備できるはずだ。



1面からいきなり懐かしのキャラ「ザブ」が出現するぞ。

The River Styx





アステロイドベルトでの戦い。隕石には当たらないぞ。



中盤ではわりと堅めの中ボスが出現。意外に攻撃してくるので注意。

STAGE-2

グラディウスⅢ6面を思い出させるかのような2面。「abyssal forest(深海の森)」だ。



生物ステージだ。攻撃もわりと厳しく、枝には当たり判定が存在する。

STAGE-3

古代文明、モアイがここで出現だ!遺跡の中に突入してからの戦闘は一見の価値有りだぞ。ここからが勝負だ!



古代文明へ突入。モアイの出現でかなり盛り上がるだろう。

ソーラーアサルト開発者インタビュー

グラディウスまでの長い道のり

聞き手
石井ぜんじ
キャサ夫
NORICK



キャサ夫：このソーラーアサルトなんですが、3Dのゲームとして昔からあるアフターバーナーとかああいう系統とはまた違った新しい3Dタイプのゲームだなと感じました。そうグラディウス、あくまでもグラディウスが3Dになっているんだなぁと。

町口：まあゲーム性といわれる部分から言えばグラディウスとは違うんですけれど、実際グラディウスの場合ですと弾避けとかいろんな2Dならではの魅力があったんですけども、今回は3Dということで、基本的なところはグラディウスに似せてますけども、ちょっと違うかなと。ただグラディウスの世界観をある程度実現できたと思います。

ぜんじ：2Dと3Dとはゲーム性が違うと思いますが、2Dのグラディウスから持ってきたコンセプトはありますか。

大橋：ことの発端がグラディウスの世界観だけを3Dに置き換えようというのが狙いでしたので、ステージの構成、イメージがグラディウスっぽいですね。あとはどこまでグラディウスに近づけるか、パワーアップなどをどうするか、というところが大きな課題だったと思います。このへんも実際やりながら試行錯誤していって取り入れられる範囲で取り入れようということで最終的にこういう形になりました。

町口：最初はあまりにもグラディウスを追いかけすぎてしまって、ゲームにならなかったので、今回は原点を振り返ってゲームというところからグラディウスを作っていこうと。

ぜんじ：パワーアップ関係などいろいろ試行錯誤したんですか？

町口：そうですね。あのままのパワーアップっていうわけにはいかないですから。3Dにむいたパワーアップっていうのは当然必要になってきます。オプションなどの絡みも2次元のグラディウスだからこそ使えたオプションの動きってありますよね。隠れたところの敵を倒すとかいろんなものがあったと思うのですが、その動きを表現できない分、別の方向で面白さを表現しなくてはならない。そこで、できたのがこのパワーアップということです。



AM機器事業本部　開発2部
ソーラーアサルトプロデューサー
町口 浩康

ノリック：そのほか継承されたコンセプトは、どのようなところがありますか。

大橋：グラディウスって、基本的に金属じゃない生物的なイメージがあるんですよ。生物面とか植物面とかを僕らの中でうまく解釈してストーリーを作っていってみて異質のもの、堅いんだけど触ってみると柔らかいっていう感じの素材感ですね。

グラディウスを名のるために…

ノリック：なぜ今回グラディウスの名前を付けなかったんですか？

町口：やはりグラディウスというと2Dだという想いがありますので(笑)。まだ付けたくない、ということもありますし完成してない…。今回、ソーラーという商品としては完成してるかもしれませんが、我々が望む3Dのグラディウスというものとしては完成してないので、まだその名前は付けられないということです。

ぜんじ：理想として3Dのグラディウスと言えるもの、ソーラーアサルトのもっと上を目指したいと。

町口：先ほども大橋が言ったとおりにもっと生物的な、まあハード的な問題もあるんですけど、やはり堅いんですよ。見た目が堅くて冷たいんですよね。そういう表現をもっとうまくできるように、インタラクティブな設定にしたい。

ぜんじ：インタラクティブということと。

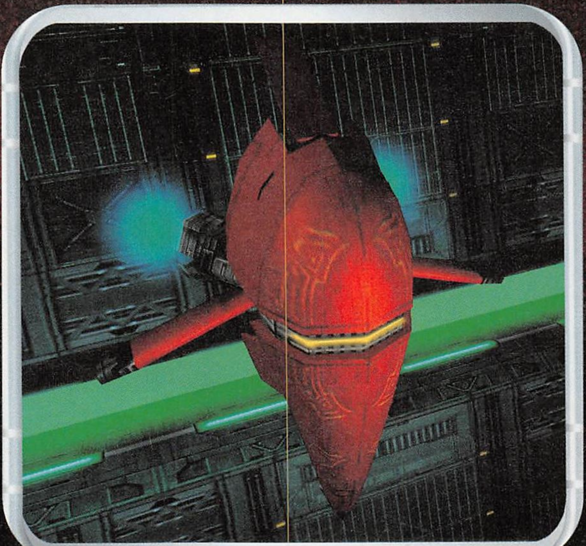
町口：単に動くのではなくてプレイヤーの動きに合わせた動きですね。

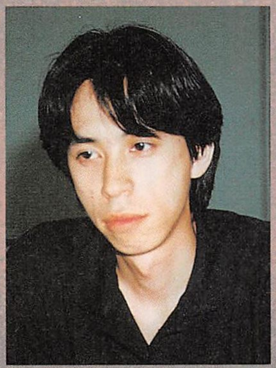
ぜんじ：それは敵ですか？

町口：敵にしろ、何にしろ、すべてに。今は定められたコースで、定められた敵が出てくるような作りですが、そこにもう少しプレイヤーとのやり取りと言いますか、絡みと言いますか。

ぜんじ：グラディウスの特徴として、自分の好きなときに好きなパワーアップができますよね。それに対しての無限の敵の動きとかってことですよね？

町口：そういう部分を取り入れて行きたいなと思います。まだ先の話ですけどそういう理想形ができた段階で初めて「グラディウス」という名前をつけようかなと思います。





AM機器事業本部　開発2部
ソーラーアサルトディレクター
大橋 昌幸



ファイティング武術（ウーシュ）

それは、アジア最強の技。コナミの最終兵器がついに始動する！

担当：田渕健康

武術の風

ついに姿を現したコナミ期待の新作「ファイティング武術」。先だって発表されていた3Dポリゴン格闘「PF573」が、ついに正式にその全貌を露にしたのだ。

周知の通り、このゲームは新基板「COBRA」を用いて作成された、コナミ初の業務用3D格闘ゲームである。

動いている画面こそお見せできないが、「COBRA」の底知れぬ可能性と圧倒的パワーを、この誌面から感じて戴けるだろうか。業界最高のスペックを持つ基板が生み出すのは、実写よりリアルな仮想世界。

そこに息づく住民たちが繰り広げる一大格闘絵巻、それがこの「ファイティング武術」である！

ファイティング武術

ゲームに登場するプレイヤーキャラクターは全部で8名。見ての通り、すべて東洋に端を発する、または東洋にて熟成された武術を嗜む者ばかりだ。

この猛者たちを操るには、一本の8方向レバーと三つのボタンが必要となる。

ボタンの効用は、左から「ガードボタン」「パンチボタン」「キックボタン」となっている。イマドキの現代っ子には割と馴染みのある操作系となっているのではないだろうか。

バトルステージは、リングアウトありの制限フィールドとなっている。町中や岸壁、室内や荒野など、多彩な情景の中で激しい闘いが展開される予定。

さらに、このゲームには「AI機能」が搭載されており、CPUキャラクターは相手の攻撃を学習し、自分の技として使用するようになるのだ。時間が経つにつれ、CPUが多彩なコンビネーションを使ってくるという寸法だ。

またこのゲームには初心者モードもついており、ボタンを一つ押すだけで様々な攻撃を繰り出してくれる便利なシステムを搭載。

この初心者モードで使える技は、先の「AI機能」が、過去にラーニングした技を再現する仕組みとなっている。

未だ、見えてこない部分も多いこのファイティング武術。開発段階ということもあり、多くを語ることはできない…。

しかし超美麗なヴィジュアルと、多彩なシステムが嫌が応にも我々の期待を煽るこのゲーム。次号以降も情報が入り次第、追って詳細をお知らせしていくのでお楽しみに。

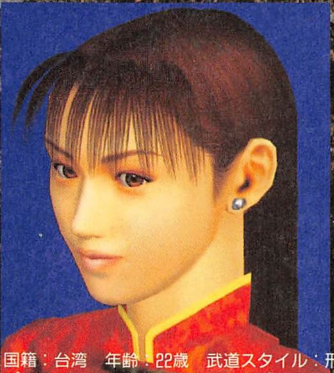
世界的に総合武術試合が盛んになってきた今、国際的な総合異種格闘技世界大会を開催するべく世界各国の武術団体が協力することとなった。参加選手は世界各国の武術団体の代表者や、武道家たちであった。

世界大会の出場のためには各文化圏での予選を勝ち抜かなければならないのだが、アジア武術選考会では有名無名すべての武道家たちに参加権が与えられ、ここに前代未聞の規模で、異種格闘散打試合が行われることになったのである。

さまざまな武道が一堂に会す異種格闘技大会ということで当然のことながら試合形式についての問題が発生した。そこで、各国代表団が結成するMAOC（マーシャルアーツオリンピックコミティ）は実戦重視の開催方針から試合会場は試合直前まで選手に知らせずさまざまな場所、時間で行われることとなったのである。

ルールは1試合2本先取制とし、テクニカルノックアウト、規定された闘技範囲外に押し出されてのリングアウト、一定時間内での判定によって勝負を決する完全決着制で行われることになった。

花月（ファ・ユエ）





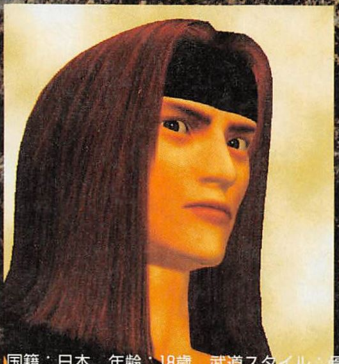
国籍：台湾　年齢：22歳　武道スタイル：形意拳

プロフィール：台湾の名家である「花家」の一人娘。花家は中国で高名な財閥であり親武家であったが、中国文化大革命時代に台湾に移り商売で財をなしている。本格的に修業をはじめたのは12歳になってからだったが、幼いころから花家に集う武術家たちの影響で武術に対しての理解力は非常に高かった。女性ゆえの力不足を補うために、基本に忠実な動きで拳に徑力を増す方法を会得している天才女性武術家である。

特徴：一撃必殺を持つ突撃系キャラ

技名：「寸崩打」　「鑽意崩」　「鳥形崩」　「真月脚」

鳳 刹那（おおとり せつな）





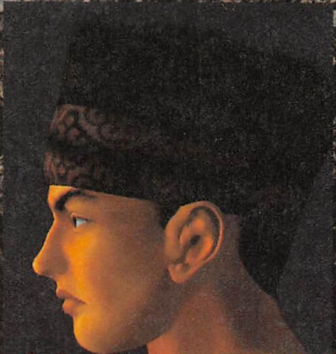
国籍：日本　年齢：18歳　武道スタイル：骨法　空手

プロフィール：骨法空手を修めている高校生。伝統的な骨法スタイルにこだわらない実戦フリースタイルで学生空手選手権では無敗を誇っていたが道場の夏期合宿先である沖縄で「響 渉」と他流試合を行い初めて敗北を喫してしまう。彼を地面に打ち倒した響を見上げながら生涯的なライバルであることを直感した刹那は、今回の大会でその借りを返すために学生の身ながら出場を決意する。

特徴：実戦重視、連続技も多彩、派手な魅せキャラ

技名：「胴打」　「上段捻り掌底」　「浴びせ蹴り」　「コンボ突き蹴り」

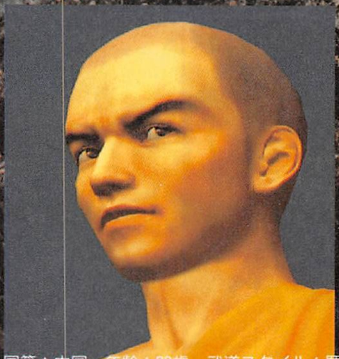
響 渉
(ひびき わたる)





国籍：日本　年齢：24歳　武道スタイル：沖縄唐手
プロフィール：沖縄古流武術「首里手」を秘伝とするある一族の末裔。
その技は秘伝ゆえ、語られることはないが彼独自の技のなかにその一部を垣間見ることができる。しかし、その拳には彼独自の創作が加えられており、近代化している空手にも通じる部分がある。どの団体にも属さない孤高の武術家であり、「響　渉」の名は素性を隠すための偽名である。
特徴：すべての攻撃に優れたスタンダードなキャラ
技名：「跳び膝蹴り」　「外袈裟打ち」　「諸手打ち」　「虎口」

小虎
(ショーフー)





国籍：中国　年齢：26歳　武道スタイル：羅漢拳
プロフィール：中国武術大会5連覇の経歴を持つ。5歳のとき仏門に入り、字輩の「妙」をいただき「妙宗」と称し18歳まで武術の修業を行ったのちに還俗。町で子供たちに学業を教える傍ら棍棒拳も教えている。20歳の時、周りの薦めで中央雷台賽に出場し、見事優勝。中央国技館は彼を新門長として招聘したが、若輩を理由に断り続け現在も町の少年たちに武術指南を続けている。
特徴：中国拳法らしい奇妙な動作をメインにしている
技名：「前掃腿」　「双捶打」　「羅漢睡状」　「羅漢脚」

尹 盛珉
(ユン・ソンミン)





国籍：韓国　年齢：28歳　武道スタイル：テコンドー
プロフィール：競技テコンドーが成立する前から武道としてのテコンドーを父に学ぶ。競技（スポーツ）としてのテコンドーがメジャーになっていくことを喜びつつも、武道性が失われていくことを悲観している。競技で禁じ手となっている技を無意識に繰り出してしまうため自ら団体には所属していないが、実戦では無類の強さを発揮している。この度の大会ではすべての技を駆使してテコンドー世界一を実証するつもりである。
特徴：テコンドーらしい足技重視のパワーキャラ
技名：「パッカソ」　「ティフリギ」　「ネリョチャギ」　「パンダルチャギ」

金剛寺 鉄心
(こんごうじ てっしん)





国籍：香港　年齢：39歳　武道スタイル：意拳
プロフィール：若い頃拳術修業のために北京に渡り日本語学校の講師をする傍ら武術修業を行っていた時「意拳」の名手に出会い、拝師。正式に10年ほど「意拳」を学ぶことになる。以来、香港にてさまざまな武術指南を行っているが、自らの修業も怠っていない武術の鉄人である。
特徴：素早い動作と発力を持ったパワーキャラ
技名：「摩擦歩」　「前発力」　「貫手」　「肘撃」

星魁老師
(セイ(クァイ)ろうし





国籍：中国　年齢：66歳　武道スタイル：星式太極拳
プロフィール：星式太極拳の開祖。初め永年県の薬業者であったが当時拳師として武名を馳せていた楊師に活人的武術を学ぶために拝師。刀、槍、拳のすべてを修め、「十全の達人」と呼ばれた。数十年の師事の後に独自の新架式十三勢を編み出したが、自ら門派を待たず歴史の表舞台には出ることなく今に至る。
特徴：敵の攻撃を化剄で捌き、反撃をするテクニカルキャラ
技名：「虎撲帰山」　「圏睡」　「踏脚」

早乙女 椿
(さおとめ つばき)





国籍：日本　年齢：19歳　武道スタイル：早乙女流柔術
プロフィール：幼くして両親を亡くし、柳生心眼流兵術の流れをくむ早乙女流柔術の名取りである祖父の跡継ぎとして道場に立った椿を目当てに早乙女道場の門をたたく者が後を絶たなかったが、富蔵の情け容赦ない修業内容に逃げ出す門下生も多かった。少ないの門下生のみで何とか生計を立てていたが、今まで自分を大切に育ててくれた大恩ある祖父には裕福な老後を送ってほしいと願っている椿は今回の大会で優勝し、早乙女流柔術の名を全国的に広めて多くの門下生を獲得しようとしている。
特徴：様々な投げ技を持つ業師
技名：「取り巻き投げ」　「上段当て身、落葉」　「掌底顎打」　「側転」

遂に主要2キャラの登場だ！

TEKKEN 3™

こう言っちゃ〜何だが、隠し要素としてのこれまでは、ほんの前戯。今回紹介する、こいつらこそが本命。と、言い切ってしまおう！

こ、この胸中にグッとくるものは！

三島平八

前作はカズヤを待ち、今作はこ奴を待った。その甲斐があったかどうかは、ここから決めよ！



もう、平八を動かしたことのある人はいいが、まだほとんど見たことも触ったこともないという人のために、最初に言っておこう。

風神拳は中段だ。しかも、仁のようにヒットして、変な法則で空中コンボが狙えない、なんてこともない。無茶苦茶強いぞ。

担当：待っていたアディトシ



仁は上段でも、平八は中段。格の違いやね。

継承技は、そんな変わってないのね

もう少し風神拳について説明しておこう。この技、仁もそうだが、最速（⇘とRPが同時）で出すと11フレームと（立ちLPとほぼ同等）驚異の発生スピードを誇る。よって、反撃技としても使用でき、なおかつガードされても反撃を受けないのだ。さすがに、実戦で毎回最速で出すのは難しいが、練習しておいて損することはないはず。ちなみに、仁のような"ガード外し"のような効果は、平八にはない。

それでは、継承技を紹介していこう。

●破砕蹴

三島家のダウン攻撃と言えばコレ。だが、寄る年波には勝てず、ガードさせるかヒットさせるかしないと、自分にダメージ（5）が返ってくるようになり、それだけならまだしも、一定時間そこで痛がる仕草を見せる。

●奈落払い

次のページでも解説するが、一応ここでも…。

仁も持っている有名な下段技だが、今作平八の持っているそれは、1段目を立ちガードされるとダウンを奪うことができず、ダメージも貧弱。しかも、次に派生する技もすべて連続技にならない。

が、2段目以降なら問題ないので、やはり前作同様、風神拳との二択として非常に使える下段技と言えるだろう。

●無双連拳

前作どおり。バッチリ2発連続でつながるし、入れば空中コンボも狙える。が、拾いにくいのも相変わらずなのは嬉しくない。



無双連拳もやはり健在。ここでも仁より恵まれている。

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
ワンツーパンチ	LP RP	激斬脚（げきざんきゃく）	⇨☆⇩⇘LK	剛掌破（ごうしょうは）	LP+RP
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⇗RK RK	地斬脚（ちざんきゃく）	⇨☆⇩⬊LK	激剛掌波（げきごうしょうは）	⇨RP LP+RP
風神拳（ふうじんけん）	⇨☆⇩⇘RP	裏旋空刃脚（りせんくうじんきゃく）	⇗LK RK	鬼哭剛掌波（きこくごうしょうは）	LP RP RP LP+RP
空斬脚（くうざんきゃく）	⇨⇨⇨LK	鬼神拳（きじんけん）	⇨⇨RP	挑発	RP+LK+RK
右踵落とし	⇨RK	影足（かげあし）	⇦⇦☆LK+RK	気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
踵落とし	立ち上がり途中RK RK	瓦割り（かわらわり）	しゃがみ途中にLP	裸締め（はだかじめ）	接近してLP+LK
閃光烈拳（せんこうれっけん）	LP LP RP	瓦割り崩拳（かわらわりぼんけん）	しゃがみ途中にLP RP	金剛落とし（こんごうおとし）	接近してRP+RK
破砕蹴（はさいしゅう）	RK LK	鬼下駄（おにげた）	相手がダウン中に⬇RK	断頭手（だんとうしゅ）	相手の左側面に接近してLP+LKまたはRP+RK
雷神拳（らいじんけん）	⇨☆⇩⇘LP	鬼瓦（おにがわら）	⬇LP+RK	奈落（ならく）	相手の右側面に接近してLP+LKまたはRP+RK
鬼哭連拳（きこくれんけん）	LP RP RP	奈落払い鬼神拳（ならくばらいきじんけん）	⇨☆⇩⬊RK RK RK☆RP	仁王砕き（におうくだき）	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
無双連拳（むそうれんけん）	⇘LP RP	奈落払い雷神拳（ならくばらいらいじんけん）	⇨☆⇩⬊RK RK RK☆LP	背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
奈落払い（ならくばらい）	⇨☆⇩⬊RK RK RK	羅生門（らしょうもん）	⇦RP	超ぱちき	接近して⇨➡LP+RP
奈落払い踵切り（ならくばらいかかとぎり）	奈落払い中にレバーニュートラルRK RK	多聞殺・壱（たもんさつ・いち）	⇨LP⇦RP LP	ぱちきくらべ	接近して⇨➡LP+RK
左踵落とし	⇨⇨LK	多聞殺・弐（たもんさつ・に）	⇨LP⇦RP RK		
崩拳（ぼんけん）	⇩⇘⇨RP	一徹（いってつ）	右キックでカウンターヒットされたときに⇨		

これが現三島家頭主の新技だ!

平八の新技…。真っ先に挙げなければならないのは、やはり〝多門殺〟だろう。

この技、言ってしまえば立ちLPと新技の〝羅生門〟を連携させたもので、次の3発目が雷神拳なら〝多門殺・壱〟。激斬脚なら〝多門殺・弐〟となるわけだ。

性質のほうはというと、立ちLP以外中段で構成されていて、気軽に出せると言えば出せる。だが、一見重そうな技を軸にしている割に、カウンターでも連続技になる部分が一つもない。これが欠点。

よって、この技の使い所は一般的なそれとは多少異なる。

恐らく、空中コンボ技として使うことが最も多くなるだろう(多門殺・弐)。そんなに減るわけではないが、他にいいのが見つからない現状では割と多用されている。一応、最速雷神拳がもっと減るが、入りにくく、実戦的ではない。


この場合の立ちLPは必ずレバー前入れ。


レバー後ろを先に入れとくぐらいでないとワンツーに…。


そして、雷神拳が出せる。これぞ鉄3の平八。


近くでダウンしたほうが、起き攻めはしやすい?

地上で使う場合は、2発止めが有効。ガードされても反撃は受けないし、相手を少しひるます。で、止めた後はセオリーとして技をつなぐ。比較的、無双連拳が止められにくいぞ。どうやっても止められるようなら、3発目まで出し切ってしまえばいい。

さて、多門殺についてはこれぐらいにして、奈落払いについても解説しよう。

今作から、派生として鬼神拳と雷神拳が出るようになったが、結論から言って、鬼神拳はあまり効果的ではない。

では、雷神拳はどこがいいかというと、なんとヒット後コンボが狙えるのである。

いつでも、というわけにはいかないが奈落×3→雷神のヒット後は、とりあえず無双連拳で拾えるはず。これが奈落×2になると、高度が下がり豪掌破とかでしか拾えなくなり、奈落×1だとまったく拾えない。

もちろん、鬼神拳ではこんな芸当はできないし、ガードされても反撃を受けづらい、というだけなので、どうせ出すなら雷神拳を出そう。

最後に、豪掌破について。単体で出せば近くに、連携なら遠くにと、連携時と単発時では、相手の倒れ方が違うだけなので、アクセントとして使い分けていれば、それでいいと思う。

また、挑発は全身に電流を走らすシンプルなもの。返し技の〝一徹〟はあまりにも条件が厳しすぎて、かなりの偶然が伴わない限り、見ることは叶わないだろう。


奈落の1発目は立ちガードされると…。愛嬌、愛嬌。


だって2発目からはこれまでどおりだしい〜。


踵切りはもちろん、鬼神拳も出せてえ〜。

三島平八10連コンボ

入力(☆はガードポイント)	⇨➡RP	LP	RP	RP	☆RP	RK	☆RK	LP	RP	LP
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

入力(☆はガードポイント)	⇘LK	RP	☆RP	RK	RK	☆LP	RK	LP	☆RP	RK
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	中	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35

入力(☆はガードポイント)										LP
攻撃種類										中
攻撃力										30

入力(☆はガードポイント)							RP	LP	RP	LP
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

ストーリー

一八を打ち倒した平八は三島財閥の長として復活を果たした。

さらなる三島財閥発展の為、世界の国々の信頼を得ようと私設部隊「鉄拳衆」を組織し、世界平和に従事させた。

15年後、「鉄拳衆」がインディオの遺跡を発掘中に謎の生命体を発見するが、鉄拳衆部隊は謎の生命体の手によって全滅する。

謎の生命体が伝説の「闘神」である事を知った平八は、その闘神の力を手中に収めれば若かりし頃の「世界征服」の野望が達成できると考え、闘神を追う。

そんな時、平八の前に「風間仁」と名乗る15歳の少年が現れる。仁が自分の孫であることを知った平八は、仁の母親「準」の身に起こった事を聞き「闘神」の狙いが「強い魂」であることを確信する。そして、準と一八の魂を受け継いだ仁を鍛え上げ、闘神をおびきだす為に利用しようと考えた。

仁が19歳を迎えるこの年、平八は「The king of iron fist tournament3」の開催を世界に声明。同時に平八は、三島家の血を受け継ぐ「仁」が「一八」と同じ「危険な力」を発しはじめている事に気付く。そこで平八は闘神を誘き寄せる為に「仁」を利用したのち、一八の「血」を絶つ為に「仁」を始末しようと画策している。

You, Be Cool! ブライアン フューリー

いわゆる"コンパチ"としてはブルースに近いか。だが、あくまで近いだけ。まったくの新キャラと思って、間違いないぞ！



このブライアンというキャラは、連携技に富んではいるが、実のところ、それで押していくには、本職のそれと比べると少々性能が低い。ではなにで補えばいいかというと、ズバリ、空中コンボ。浮かせ技は2、3種類用意されているし、そこから安定のものを入れてもフルゲージ3分の1強は堅いのだから…。

そして、地上技も当たれば高威力なものが多いので、割と「何をやっても強い」のだ。

連携技以外でもこんなに使える技が…

主な連携技以外の、固有技から見ていこう。

●ストッピングフェイントニー

ストッピングは、いわゆるトゥーキックに近い形態の技（上段）。そこから、ワンテンポ遅れて、膝（中段）が出る。"つなぎ"はかなり遅く見えるが、カウンターだと連続技。

●スライサー



最も重要視したい単発技アトミックブローは…、



鉄拳界初の打撃投げにして、浮かせ技でもある。

リーチのある回し蹴り。出るのはかなり遅いが、威力は高い（中段）。



唯一の転ばす下段技、S・エッジは出が遅く硬直も長い。

●クイックソバット

ブライアンはLKで、上段のハイキックではなく中段のソバットが出せる。そして、もう一回LKを押せば、このクイックソバットになるわけだが、2発目は上段で、カウンターでないとつながらないので注意。また、頭に⇨RKを持ってくることも可能で（スナイパーソバットコンボ）、その場合は、1発目がカウンターだと相手がダウンする。以下は同様。

●サザンクロスコンビネーション

LP、RKのPK（上・上）からの中段蹴り。RKはPがカウンターで連続ヒットするが、Kがカウンターだと、相手がダウンし中段蹴りは当たらない（通常ヒットでは連携）。

●ダブルボディブロー

仁の鬼八門みたいな技、と言えば分かりやすいだろうか。レフトとライトのボディブローを2発繰り出す、連続技（中、中）。

●アトミックブロー

ボディアッパーからの派生投げで、一度相手を叩きつけ、そのバウンド中にコンボを入れることができる。他キャラと比較しても、これほど強力な浮かせ技はないだろう。

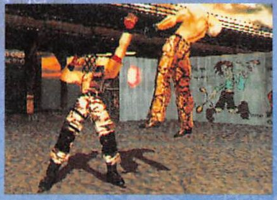
●リフトアッパー

こちらはスタンダードな浮かせ技。アトミック後よりも格段に拾いやすいし、ガード後の隙も小さい。安定したいなら、こっちだ。

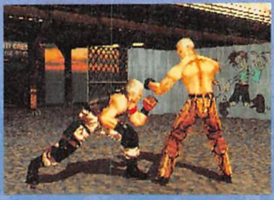
●ニークラッシュ

カウンターなら"崩し"に持っていける（ファントムクローと共に回復可）膝攻撃。

ブライアンは崩拳ステップと、その逆（スウェー）も持っているので、前出の2技同様、こういった立ち上がり技を出すときは活用しよう。



リスクの少なさなら、リフトアッパーに軍配が上がる。



崩拳ステップは、多用すべし！筆頭はアトッミックだが…、

担当：これも待っていたアディトシ

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
ソーク・クラブ	⇨LP+RP	ブレイジングコンビネーション	LP,RP,LP,RK	ダブルバックナックル	⇦RP,LP
ワンツーローキック	LP,RP,LK	ガトリングプラスワン	LK,RP,LP,RP	マッハコンビネーション	⇦RP,LP,RP
ストッピング	⇦LK	ストッピングトリプルパンチ	⇦LK,RP,LP,RP	スラッシュコンビネーション(A)	⇦RP,RK
ストッピングフェイントニー	⇦LK,RK	ファントムクロー	横移動中にLP,RP	スラッシュコンビネーション(B)	⇦RP,LP,RK
スライサー	⇨⇨LK	スネークファング	LP+RPor⇩LP+RPor⬇LP+RPor⇦LP+RP	アトミックコンビネーション(A)	LP,RK,RP,RK
ガトリングコンビネーション	LK,RP,LP,RK	スナイパーソバット	⇧または⬀LK	アトミックコンビネーション(B)	LP,RK,RP,LP,RK
ストッピングフェイントストレート	⇦LK,RP	フライングヒール	⇧または⬀RK	フリーズコンビネーション	⇦LK,RP,LP,RK
ライジングコンビネーション	⇨LP,RP,LP,RP	ニークラッシュ	立ち上がり途中にLK	ショートアッパー	立ち上がり途中にLP+RP
クイックソバット	LK,LK	ダブルニークラッシュ	立ち上がり途中にLK,RK	サイドクロー	⇩LK+RK
スナイパーソバットコンボ	⇨RK,LK,RK	クイックローキック	⇩RK	フライングニールキック	⇦⬅RK
サザンクロスコンビネーション	LP,RK,LK	レッグスラッシュ	⇘RK	気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
レフトボディーブロー	⇘LP	スネークコンビネーション	LP,RK,RP,LP,RP	DDT	接近してLP+LK
ライトニングブロー	⬊LP,LP,LP,LP	スネークエッジ	⇘LK	落下式ブレーンバスター	接近してRP+RK
ライトボディーブロー	⇘RP	サイドハンマー	横移動中にRP	フリーフォール	相手の左側面で接近してLP+LKまたはRP+RK
マッハパンチ	⇨➡RP	グラビトンハンマー	⇦LP+RK	ニーブラスト	相手の右側面で接近してLP+LKまたはRP+RK
ダブルボディーブロー	⬊LP,RP	クイックグラビトンハンマー	⇨LP+RK	ハンマースロー	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
ボディーアッパー	立ち上がり途中にRP	スウェー	⇩⬃⬅	背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
アトミックブロー	立ち上がり途中にRPヒット後➡RP	スウェー&スマッシュ	⇩⬃⇦☆RP	デスメッセンジャー	⬇⬂⇩⬊LP+RP
リフトアッパー	立ち上がり途中にLP	サザンクロスプラスワン	LP,RK,LK,RK	下段さばき	⬃(または⇩)LP+LKor⬃(または⇩)RP+RK
デビルクロー	横移動中にLP	ライトバックナックル	⇦RP		

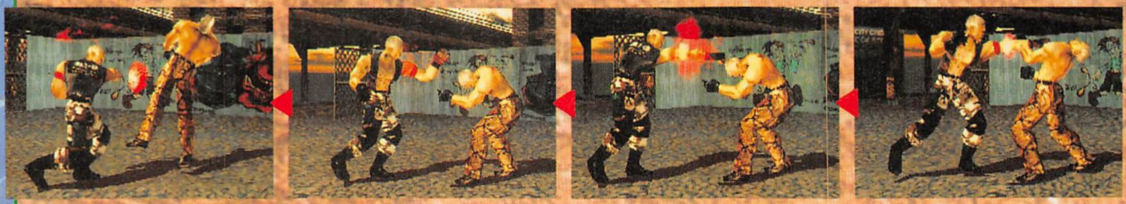
トリプルパンチ

便宜上、ここではLP↓RP↓LPのコンビネーションを「トリプルパンチ」と呼ぶことにする。

この連携の特徴的な部分は、最後にRPのフック（中段）かRKのローキック（下段）をくっつけて二択を迫れることで、2発目のRPがカウンターなら次のLPが。そのLPが通常ヒットでも、最後の二択部分どちらも連続でつながる。

また、1発目のLPをストッピング（⇦LK）に代えることも可能だが、カウンターでないと2発目のRPに連続でつながらないので、できるだけ接近してから、LP始動でこの連携は使ったほうが効果的だろう。

ちなみに名称は、RP始動でフックで締めれば「ライジングコンビネーション」。ローキックなら「ブレイジングコンビネーション」となり、⇦LK（二択部中段）で始めれば「ストッピングトリプルパンチ」となる。技表で確認してみてほしい。



この1発目は、ストッピングでも代用可。

ストッピングの場合、通常ではここにつながらない。

前がカウンターなら、このアッパーにもつながり…、

アッパーが入れば、この二択部も自動で決まるのだ。

マッハコンビネーション

ブライアンを象徴するコンビネーション、といっても過言ではないのが、この⇦RP↓LP↓RPの「マッハコンビネーション」。基本的に⇦RPのバックナックルにはどんな連携に組み込まれようとも⇨LPでキャンセルが可能。同じく、⇦RP↓LPのダブルバックナックルにも、⇩で〝キャンセル横移動〟が掛けられる。

では、この連携の特徴的な部分はというと…。まず、1発目。カウンター（崩し、回復不可）でないと、2発目にはつながらないが、2発目はヒットすれば必ず相手を〝崩し〟状態に持っていけるのだ（回復不可）。そして、そこに3発目のRPが入るという寸法だが、確認してから⇨➡RPでもOK。しかし、1発目が大振りゆえに出し所が難しい。そこであるのがLP↓RK（カウンターで連続）のPK。これを頭につけることができるので、大いに活用しよう。

そして、もう一つ。PKを含んだすべての技が上段である、という欠点を補うべくあるのがレッグスラッシュ（中段、回し蹴り）。これは単体で出すときは⇦RKとしなければならないが、マッハコンビネーションに含んだ場合は、3発中どこでもRKを押すだけで出せる。しかも、2発目の〝キャンセル横移動〟からでも出せるので、利用価値は高い。

ちなみに、その「スラッシュコンビネーション（B）」は空中コンボにも使えるぞ。



この前にPKもつけられる。そして、これがカウンターなら、

2発目が入って、絶対に崩せる。

シュワイッ、とね。選択肢は他にもあるぞ。

ガトリングコンビネーション

LK↓RP↓LP↓RK（下段、ローキック）の連携を「ガトリングコンビネーション」、最後のRKをRP（中段、フック）にすれば「ガトリングプラスワン」となる。

トリプルパンチとの相違点は2発目の形態と、二択部分の前に同じアッパーが出ながら、カウンターでないと最後の技に連続でつながらない。よって、あまり使えない。



一応、これでも生LK。ここからRPを押すと…、

このフックが出る。これは当たりさえすれば…、

この、見慣れたアッパーにつながるのだが…、

ブライアン・フューリー10連コンボ

入力（☆はガードポイント）	⇦RK	☆RK	☆RP	RP	LP	RK	☆RP	LP	RK	RP
攻撃種類	上	中	中	中	上	上	上	上	中	上
攻撃力	20	12	5	7	3	8	5	5	10	21

入力（☆はガードポイント）								☆RK		
攻撃種類								中		
攻撃力								26		

入力（☆はガードポイント）							☆LK	☆RK		
攻撃種類							中	上		
攻撃力							17	16		

ストーリー

ブライアン・フューリー29歳、国際警察所属中に香港の銃撃戦で死亡。

ブライアンの死体が向かった先は棺桶ではなく、ドクター・アベルという男の研究室だった。ドクター・アベル88歳、彼は裏の世界でこそ有名な研究者だが、研究においては今まで何度も、あのボスコノビッチ博士に先を越されている。だが、彼は遂に人工知能をもつサイボーグ「レプリカント軍隊」の完成まであと一歩のところまで迫っていた。レプリカントの完全完成型にはボスコノビッチの開発した「永久機関」が必要と考えたドクター・アベルは、ブライアンの死体をレプリカントとして再生し、ボスコノビッチの脳内データ採取の任務を与えた。

生前、国際警察だったブライアンは腕利きの刑事として評判だったが、国際的事件の手柄を香港国際警察のレイ・ウーロンに取られた話や、麻薬組織との繋がりが噂されたりと、いつも影がつきまとう刑事でもあった。

ブライアンはボスコノビッチと関わりが深い吉光を標的に、「The king of iron fist tournament」に潜入する。

それがチョップコンボだ!

担当：不揃いのアディトシ

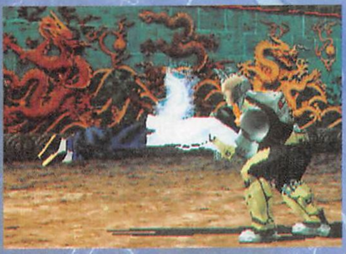
あーなんていうのかな、この胸のモヤモヤは…。あまーい、にがーい、そしてグッとこみ上げる想い。たまに出せる"前転クロスチョップ"をガードさせたときにフト頭をよぎるものは…。

このページのタイトルである"チョップコンボ"とは、"前転クロスチョップをガードさせた後に入る、空中コンボ"の略。同じチョップ技でも後転クロスチョップ、ランチョップ、もしくはキングのフライングクロスチョップでは、同様の効果は得られないので注意してほしい。

あなたは前転、できますか?

チョップコンボについて説明する前に、まず前転について考えよう。

いまさら言うまでもないと思うが、前転はその最中に常にやられ判定があるため、数ある起き上がり行動の中でも、最もリスクの高いものである。よって、ある程度間合いが離れたところでダウンし、相手の反応がよっぽど悪いか、様子を見ているかしていない限りできるものではない。つまり、自分の観察力と運。これらがうまくかみ合って、初めて前転は成功し、相手の懐まで転がっていけるのだ。


前転からのクロスチョップの報酬はここから始まる。


そのひるみ中に入る技として、立ちLPがまずは安定。


一部のキャラのみ、右ハイキックでも間に合う。

この報酬、安いですか?

ごくたまーに見かけることがあるが、前転してから起き上がり蹴りを出すプレイヤー。これは、かなりいただけないので、やっている人はやめたほうがいいだろう。

ただし、前転クロスチョップを持っていない、レイ、シャオユウ、ファランの3キャラの場合は、前転をしたら蹴りを出すしかないので仕方ない…。それ以外のキャラは、前転したらクロスチョップだけを狙えばいい。

そして、それを出してから望むものはヒットではなくガード。そうすれば当然、相手はひるむ。その間は11フレームで、そこに技が入れば浮かすことができ、空中コンボにつながるというわけだ。

では、どんな技が11フレーム間に入るかというと…。ほとんど共通で、立ちLP(ジャックのみRP)。ロウとニーナのみ、立ちRKでもいいが、この状況下でのコンボ補正は厳しく2、3ドットの差なので、深く考える必要はないだろう。

チョップコンボ代表例

仁	立ちLP→羅刹門・壱
ポール	ワンツーパンチ→双飛天脚
ロウ	立ちRK→ドラゴンラッシュ
キング	ライトストレートレフトアッパー→ブルータルサイクロン
ニーナ	ワンツーパンチ→ライトローキック&バックスピンチョップ→ファールキック
吉光	立ちLP→バレリーナハイキック
エディ	ワンツーパンチ→ワンツーパンチ
クマ&パンダ	ベアヘブンキャノン
ジュリア	立ちLP→通天砲
ガンジャック	立ちRP→シザースメガトン(1発目のみ)

威力補正が掛かりすぎイ〜


仁はLP→羅刹門がつながって強力だぜ、ヘイ!



なんじゃ、コリャア〜。これでも減っているほう?

飛ばさないよーに
選んで勝ちポ

勝ちポーズはノーマルとパーフェクトの他にもあった。リプレイに入ったらキックボタンだ。

キックボタンを押しておくと…

相手をKOしたときにキャラクターが取る勝ちポーズは、「パーフェクト勝ち」と「パーフェクト以外」でキャラごとに2種類ずつある。だがデフォルトの10キャラには、さらに2つずつ、隠し勝ちポーズが用意されているのだ。

隠し勝ちポーズを見る方法は至って簡単。リプレイに入ったら、キックボタンのどちらかを押しっぱなしにしておけばいいだけ。これで普段は絶対見られない隠し勝ちポーズが眼前に現れるはずだ。

キャラクターによって、鉄拳2での勝ちポーズだったり、他キャラの勝ちポーズをまねしてみたりといろいろある。まだ見たことがない人は、一度試してみてほしい。

パーフェクトや普通の勝ちポーズはパンチボタンに対応しているので、これらの勝ちポーズを任意に選択することも可能。ノーマル勝ちポーズがLP、パーフェクト勝ちポーズがRPだ。

ただし対戦台では対戦相手にリプレイごと飛ばされてしまう可能性が大。隠し勝ちポーズを見たいなら、とりあえず1P台でプレイするのがよいかと…。



リプレイ中にキックボタンどちらかを押しておくと隠し勝ちポーズが…。



パーフェクト勝ちポーズも自由に見られる。



どこまでも厚く、重く…
ウケない重量級

クマとガンジャックの重デカコンビの悲惨さはよく知られるところだが、いちおう利点もあったのだ。

重さの利と代償

鉄拳3は他の3D格闘ゲームに比べ、キャラクターの重さはそれほど影響しない。もちろん浮く高さや空中コンボの入りやすさなどに影響してくるが、キャラ限定コンボの類は少ない部類に入る。

しかしそんな中にあって、明らかに他キャラとは異なる性質を持った奴らがいる。

それは時限キャラのクマとガンジャックだ。この2キャラは重いが、判定があまりにも大きいため、空中コンボが非常に入りやすい。

また、ダウン状態がこれまた死ぬほど厚く、通常キャラは下段技ですら一部しか入らないのに、クマとガンジャックには一部中段技ですら入る。

さてこれは鉄拳2でもいえた話。本題はここから。

この2キャラを使っているか、あるいは数多く闘っているならばすでに気づいている方もいると思うが、浮かせ技であるはずの右アッパー（ノーマルヒットでも浮くもの）を当てても、のけぞるだけで終わってしまうのだ。

また、右アッパー以外でも、本来浮かせ技である一部固有技でも同じことがいえる。

彼ら重量級の重さと厚さは、必ずしもマイナスに働いてるわけではない。これでもう安心して使えるね。



固有技でも浮かないものが結構あるぞ。



ま、すべてが浮かないわけじゃなく、浮くもんは浮くんだけどね。



重量級キャラは右アッパーを当てても浮かずにのけぞるだけ。

姉妹対決再び…
妹・コールドスリープ解ける

今回もアンナが使えることが判明！だが中身はニーナなので勘違いしないように。

隠しコスチューム4人目登場！（ロウ含む）

シャオユウの制服バージョンに続き、ニーナにもスタートボタンで選ぶ、3つめのコスチュームがあった。条件はこれまでと同じく完全に時間によるもの。この号が出ている頃にはすでに選ぶことができるようになっているだろう。

さて、ニーナの隠しコスチュームだが、それはなんと妹のアンナ・ウィリアムズ。バックストーリーではニ人ともコールドスリープしていたという話だったから、勘のいい読者ならすでに予想がついていたかもしれない。

ただし今回のアンナの位置づけはあくまでニーナの隠しカラー。残念ながら技や性能は完全にニーナと同じ。当然2Pカラーも存在しない。

ロウを入れればすでに4キャラが登場した隠しコスチューム。名前まで変わるというパターンはこれが初めて。次に出現するのは一体誰なのだろうか？



ニーナに合わせてスタートボタンを押すとアンナ登場。



しかし勝ちポーズは健在。



性能的にはニーナと同じ。アンナ固有の技はない。

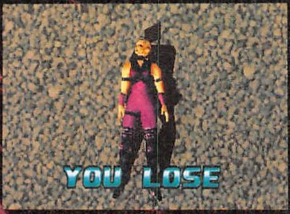
その場で取るべきベストの行動は？

ニーナクラッシュ

コールドスリーパーズを打ちのめせ!!

R&Bを中心に攻められた場合の対処とポイント別に対応すべき行動を考えよう

担当：がっちん



ここで倒すべき相手はニーナ・ウィリアムズ。素早い連携で相手に付け入るスキを与えないで繰り出される技は、きっちりとどちらが有利かを把握してないといけない。

また状況によっては、ニーナの動きに対して技を出すことは無意味な場合も存在する。つまり、立ちガードかしゃがみガードかのどちらかしかないわけだ（返し技は除く）。

このような、非常にツライ状況でもポイントを考え、ベストの対応をしていこう。

R&Bへの対応

おなじみのライトローキック&バックスピンチョップである。

この技は下段・上段という攻撃なので、しゃがんで2段目をかわすことはできる。

だが、1段目をカウンターでくらってしまうと2段目が確定でヒットし、その後の状態はニーナ側が圧倒的有利となる。

というかこの後の投げか右アッパーの2択攻撃をかけられると技で止めることができないため、対処する側としては、ガードポイントにならざるを得ない。


R&Bの2段目がヒットするとニーナが超有利。

なぜなら、手を出せば右アッパーで浮かされるのはもちろん、投げ技を打撃で止めることもできないからである。よって、基本的には立ちガードかしゃがみガードの選択になってしまうのだ。

ただし、返し技を保有しているキャラであれば、右アッパーを当て身することができるので、返し技・投げ抜けと入力しておくと幅広く対応することができる。


ライトアッパーは返し技で止めることができるが…


ここはかなりの確率で返し技返しが入力されているはず。

ここでの返し技入力は、かなりの高い確率で投げ技にくるニーナの攻撃に対して無力であるので、投げ抜けもワンセットと考えておきたい。

また、さらにこの状況であれば、ニーナ側もかなりの確率で返し技返しを入力している可能性が高い。

対処する側は、返し技入力から保険で投げ抜け入力までしているのにもかかわらず、返し技を返されるのは精神的ダメージが高いが、この後の状況は間合いが離れて五分、まったくの仕切り直しになるので良しとしておく。

R&Bの2段目がヒットした場合



対応策


パンチで抵抗してもニーナの投げを防ぐことはできない。


投げであればとうぜんしゃがむという行動がいい。

さらに


反応できれば立ち上がりアッパー系の技で返そう。


ライトアッパーを技で止めることはできない。


よって、立ちガードか返し技で止める。


保険で投げ抜けも入力しておけば完璧である。

とまあ、ここまでは、R&Bの1段目をカウンターでくらってしまったという最悪の状況を考えた場合だが、1段目がノーマルヒットであればどのように対処すべきか。

とうぜん、2段目は連続ヒットすることはないので、ベストの対処法としてはしゃがんでかわすことである。


カウンターでなければ2段目をしゃがんでかわす。


そして、立ち上がりアッパー系の技で反撃。

その場合、ニーナの技の硬直中に立ち上がりアッパーなどを当てることができる。

ただ、この2段目を確実にしゃがんでかわせるようになるのは難しく、相当のレベルに達していないとツライ。

今度は、2段目をしゃがみきれず、R&Bを立ちガードした後の攻防を考えてみよう。

結論から言うと、このR&Bの2段目を立ちガードしたときのお互いの状況はまったくの五分。

ということは、ガードに徹するのではなく、技で相手の連携に割り込んでいきたいところだ。やはり、下段さばきが怖いところだが、下左パンチが有効だろう。

ディバイン後の攻防

お次は、ディバインキャノンコンボの2段目をガードした後の攻防を考えていこう。よって、1段目カウンターで浮かされてしまった場合はそれまで。

このディバインキャノンコンボは、技の硬直はややあるものの、間合いが離れてしまうために反撃する技に有効なものが少ない。

ただ、確実にニーナ側のほうが不利なので、当たればデカイ系の技を使っていくべきだろう。

なお、ここでは必ず返し技を使っていくこと。この距離であれば、ニーナは見て返し技の入力を反応できる距離でもあるからだ。

ほかに、返し技を見越して間合いを詰めて投げという選択もあるが、ディバインキャノンなどの技で止められてしまうのでリスクを伴う。



ディバインキャノンコンボガード後は間合いが離れる。

まあいずれにせよ、ここは有利ではあるが、ニーナの出方を一度は見極めてから技を選択したほうがいいだろう。

もし、ここでニーナが大技を空振りしてくれたのであれば、それはそれでOKである。

抱え込み肘打ち後の追い打ち

ニーナの投げ技に強力な抱え込み肘打ちがある。このあと、ニーナは鰓斬りかエンプレスヒールで追い打ちをしてくるはずである。

抱え込み肘打ちだけでも高いダメージなのに、このあとの追い打ちもくらってしまうと相当なダメージになってしまう。

このとき、横転や後転してしまうと回避することができず、追い打ちをくらってしまう。ここは確実に回避していきたい。

抱え込み肘打ち





ぐりぐりと女王様のかかとで踏まれる。



その場起きでガードすることが可能。

まず、この2つの追い打ちをくらわないようにするには、その場起き上がり立ちガードになる。

やり方は、抱え込み肘打ちで投げられたらRPのクイック回復を連打。そんなに気合を入れなくても良く、普通に連打でOK。

そのとき、レバーを真上に入力しておけば、その場で起き上がるので、起き上がるタイミングを見計らって立ちガードだ。

文章で書くと難しそうだが、実際には簡単。一度成功してしまえばコツをつかめるだろう。



角度がちょうどいいので鰓斬りがヒットする。



素早く起き上がって立ちガードだ。

これらの追い打ちを立ちガードするようであれば、ニーナ側は立ち上がるのを待ってから投げや攻撃を仕掛けてくるようになるだろう。

こうなると、攻めの主導権はニーナのままなので、体力差によっては、甘んじて追い打ちを受けるという状況があってもいい。このあたりは読み合いである。

下段スタートは多いが

ニーナには、知っての通りディバインキャノンコンボのほかに、シットスピンキック&ライトアッパーやライトローキックなどの多数の下段攻撃スタートの技がある。

とくに、シットスピンキックからのライトアッパーとローキックの2択は下段と中段なので、わりとイヤな攻撃になるだろう。

まあ、そんなに徹底して使ってくるプレイヤーもいないかもしれないが、対策として知っておいて損はないはずである。

まず、シットスピン&ライトアッパーから。この技は、1段目のシットスピンがカウンターヒットであれば、次のアッパーが連続技として成立し空中コンボへ移行できる。

ただし、相手との距離が近いとライトアッパーの軸がずれてしまい当たらないこともある。

まあ、それを期待するのは対策になっていないが、ライトアッパーの部分をガードすることができればOKだ。

ガードできれば全キャラ共通ではないが、パンチスピードの速いグループ（前号の基本技性能を参照）であれば立ちLPなどで返すことが可能であり、わざわざしゃがんで迷う必要もない。

また、返すことができないにしてもこちら側がかなり有利な状態で攻め込むことができる。

ほかに、ローキックに移行した場合はどうだろうか。この技はヒットしてもお互い五分の状態なので、最後の一撃でなければある程度は捨ててもいい。

やはり、ライトアッパーに派生したほうをガードして反撃したほうが効率はいいはず。

シットスピンからの派生





カウンターでなければアッパーはガード。反撃だ。



ローキックは最後の一撃でなければ捨てていい。

投げコンボ

やはりニーナ対策といえば投げコンボもしっかりと覚えておこう。

まず、この派生にはこれ、あの派生にはあれ、と覚えてしまえば理想的だが、なかなかそれは無理な話。



投げコンボはRPで抜けるのを基本としよう。

ということで、どの投げコンボが来ても最大ダメージだけは避けようということで、つかまれたときは、まずRPで抜けることを勧める。

そこで抜けることができず、次に派生されてしまったときは両パンチパンチ同時押しで抜ける。とにかく、これだけはおさえておこう。



飛びつきアキレス腱固からはLPかパンチ同時の2択。

来る者は拒まず、やがて…
猿者への鎮魂歌
―第3回―

なんだかんだと言いつつも、連載3回目になる当コーナー。また、もう1回ぐらいなら余裕だが、さすがにその後となると…。
ま、要はネタ。これさえあれば何とか長く続けられるわけだが、本誌ライターだけじゃあ限界があるので、広く読者からも募集したいと思う。「俺の行くゲーセンには、こんな猿者がいる」って人は、それを攻略できようができまいが、とりあえず『猿者への鎮魂歌』係まで送ってきてみてほしい。採用率はかなり高いと思うよ。（アディトシ）

ファイヤークラッカー猿



見た目はカッコイイが、使用率が意外に低めな花郎。このキャラをもし猿者が使った場合考えられるのが、Kボタンを連打するか、このF・クラッカーを打ちたおすかのどちらかであるのは明白。
集中生息地域は池袋東口のサンシャイン通りをまっすぐ行き、馬ゲーセンの手前で左折。新しくできた、ゲーセンというよりもゲームグッズショップで多数目撃。
この戦法が強い部類に入るとは言わないが、これの対処法を体に覚え込ますと、似たような形態のディバインキャノンコンボをくらいやすくなる。これが具合悪い。

要は慣れでしょう！

ファイヤークラッカーは、1発目をカウンターでくらってしまうと、2発目まで連続。その後は浮いてしまうという、ある意味かなり強力な技だ。
しかし、本来は連携。下段→上段なので、1発目を普通にくらっても、次にしゃがんですかすことができるはず。
そして、反撃技に投げ技や浮かし技、自信がなければ立ち上がりLKを入れる。これが最も有効な対処法だ。
ただ、これをガードしてしまうとガードを外され、距離が開き仕切り直し。これが猿者を作ってしまう所以。
よって、対戦中にうまく織り交ぜられても、とっさにしゃがめるようになるには、それなりの慣れと反射神経が必要。とにかく経験を積もう。



1発目が通常ヒットならすぐにしゃがめ。



浮かし技がないなら投げ技で安定せよ。

Rローキック&スピンチョップ猿



R&Bはニーナ特有の連携始動技として、どんなプレイヤーでも多用するもの。なぜ、この技を使って猿化するプレイヤーが出てくるかというと…。出が早く下段技ゆえに、ヒットさせやすいから。しかも2段目がヒットすれば11フレームも有利。ガードされても五分というノーリスクな点も、猿化滋養強壮の促進剤となっている。
猿者は、この技からの豊富な連携パターンすべてを駆使するわけではなく、一つしか使ってこない。これを予測して叩く。もちろん、すべての連携を駆使された場合は読み合い。別ページの「ニーナクラッシュ」を参照してくれ。

まず、しゃがみましょう！

このR&Bはニーナの主要技なので、当然多用されるべきもの。そしてこの技の本当に強力な点は、その後に隙なくアッパーなり投げ技に連携させられること。加えて、キャンセル横移動と、その後の連携も選択肢に含まれるのだから、使いこなされるとガードして読み合いに備えるしかない。
さて、これが猿者となると…。R&Bを連発、もしくはR&B→アッパー（⇩RP）、R&B→キャンセル横移動のどれかを繰り返す。
このうち、R&Bの連発は下Pで止まる。横移動された場合は、こちらも横移動すればその後の選択肢（アッパーか投げ）を回避できるはず。
しかし、R&B→アッパーとなると、バックスピンチョップをガードした時点で返し技を入れるかガードするしかないのだ。
こうならないようにするには、バックスピンチョップは、しゃがんでかわし、立ち上がりRKか浮かし技を入れるといった、対F・クラッカーと同等の対処法が不可欠。
ただし、ローキックがカウンターだとB・スピンは連続。



ここをしゃがむようにしないと、いかに猿者でもキツイ。

ドラゴンテイル猿



ポールの落葉に続いて「鉄拳界のいやな下段技」、ドラゴンテイル。出るのはそれほど早くないが、何と言っても高威力。サマーとかの二択で、出されたらキツイのなんのって（一応は見切れる）…。
でも猿者は、そんな考えでは出さない。とにかく連発。特に起き上がりに、絶対といっていいほど重ねてこられた日には、もう、どうですか？分かっててもキツイっつうの。
現在、確認されているテイル猿は、ライターMO²の説によるとマダガスカル島の南東部と東京の一部に生息。同時期にスライディング猿もアウトブレイク。

キッツイ反撃技、入れましょう！

ドラゴンテイルの性質面は置いとくとして、この技は非常に出しやすい。これも猿者が増える大きな要因と言えるだろう。そして、使い所の筆頭は起き上がり時に重ねるというもの。
このときの対処法で最もベストなのが、早く起き上がってガード。それができない状況では、寝たまんまでやり過ごし、すかったところに起き蹴りで反撃するのが堅い。
また、ドラゴンテイルの硬化時間は、実は31フレームもあり、反撃技ははっきり言って何でも入る。よって、立ち上がりRKとかは非常にもったいない。できるだけ高威力なものを反撃技として使おう。もちろん投げ技も反撃技になるが、その場合はワンテンポ待つこと。
さて、話は少し変わるがロウの下段技でドラゴンテイルと同じぐらいやらしいのと言えば、スライディング。これをガードするコツは、最初の準備動作（しゃがみステップ）、これを見るようにし、認めたらしゃがむ。ガードしたら立ちRKが安定だ。



テイルガード後、投げ技を狙うなら…、



少し待ってからじゃないと、すかるぞ。



スライディングはいなしても意味なし。なぜか…。

シャオユウ対戦攻略

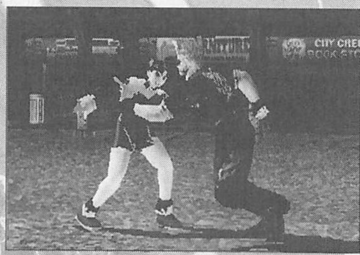
特殊移動を使いこなせ！

連携を覚えたなら、シャオユウならではの移動を使った闘い方を組み立てていこう。

担当：伊勢猫

横移動の基本的な使いどころは、攻撃後の硬直が少ない技のあとや相手に割り込まれづらい連携の間といったように返し技を使っていくポイントがそれとなるわけだが、攻撃の流れが止まってしまわない横移動のほうが使っていける機会も意外に多い。

横移動で攻撃を避けた後の選択肢としては、浮かし技や投げなどの攻撃を狙うか再度の横移動をしていくのがセオリーだが、シャオユウの場合であれば、これに特殊移動を



基本的な使い方は返し技と同じように先読みで入力していく。

組み合わせて使っていくことで、さらにそのバリエーションを増やすことが可能。とりわけ特殊動作の「背を向ける」を使った際に発生する、反時計回り方向への移動を利用していかない手はない。

半時計回りと「背中を向ける」

基本の横移動は画面奥・手前方向の2通り。しかし、特殊移動系の技は相手を軸に時計回り（右回り）や反時計回り（左回り）方向といったように、あらかじめ決められた移動方向に移動していく。

このため、横移動と特殊移動を組み合わせて使っていくには、その移動方向を理解しておくことが重要。ちなみに「背中を向ける」の特殊移動は後者の反時計回り方向へと移動していくため、組み合わせて使っていく横移動も同じ移動方向である反時計回りが基本。その理由としては、横移動中に背中向けコマンドを入力してやることで横移動を途中でキャンセルできるため、素早く相手の背後を取ることができるからにほかならない。

しかも、これであれば相手の背後へと回り込むのと同時



背を向けながら相手を軸にして反時計回り方向へと移動する。



相手がガードで様子を見ているようなら迷わずに投げ摑み！

に背中向け状態にすることができるため、横移動からの選択肢に背中向けからの浮かし技である虎尾脚を狙っていくことが可能。背中向けからの投げ摑み1とで相手に対して二択をしかけていける。

また、横移動から背中向けを出していくことにはもうひとつのメリットもあり、ダイレクトに背中向け状態へと移行している最中に、背後から攻撃を受けて行動不能になるといった状況も起こりづらい。

側転横移動を組み込んでみる

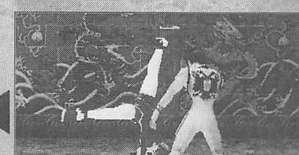
反時計回り方向への横移動と「背を向ける」際の特殊移動が同じ方向で相性がいいのと同じように、時計回り方向への横移動とは相手を軸にして右回りする特殊移動を組み合わせて使っていく。

さて、各種の特殊移動技の中で時計回り方向へと移動していく代表的なものは側転横移動と擺歩のふたつ。これらも背中向けと同じように横移動と組み合わせることでかなり使い勝手が良くなる。

側転横移動は基本の横移動や背中向けに比べるとモーションが大きく、普段は使いづらい上に、自分の方向を見失うこともしばしば…。しかし、本来なら横移動2回か横移動＋背中向けといった移動をしなければ相手の背後を取れないところが、側・前転横移動であればたったの1回で相手の背後を取ることが可能。しかも移動方向が直線的なため、自動で相手に対して必ず背中向け状態にもなってくれるといったメリットもある。

それなら反時計回り方向の前転横移動でも…と思うかもしれないが、側転横移動のほうが実は移動モーションが短く、移動後にしゃがみ状態を取らない。このため、背中向けから虎尾脚や後転～跳弓脚といった攻撃へとダイレクトに繋げていくことができ、側転横移動の方が前転横移動に比べて何かと使いやすい。

ちなみに、側転横移動後のコマンドの入力方向は正位置で、1P側から2P側のキャラを側転横移動で回り込んで



側転横移動から連続して後転を出すのであれば…、



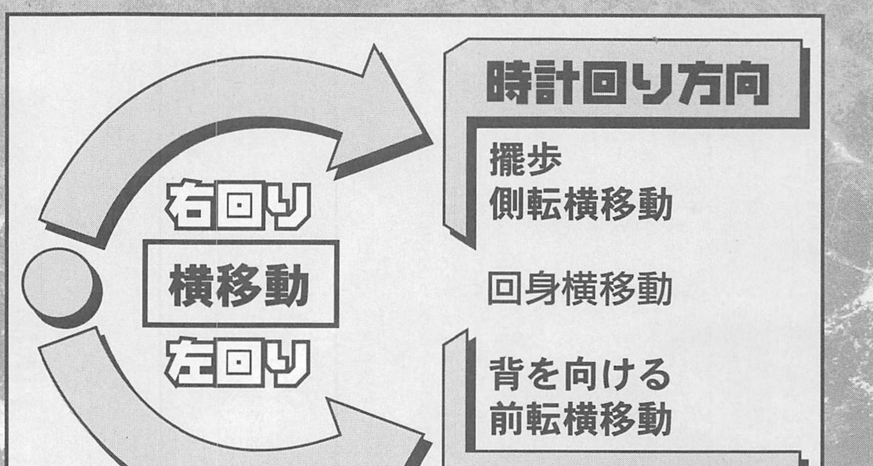
レバーを前に入れっぱなしにして両Kを連打すればOK！

いった場合、お互いの位置が入れ代わっているように見えるが、コマンド入力は特殊な場合以外はそのままとなる。

もうひとつの擺歩についても時計回り方向への横移動から出すことで、連続した横移動と同じように相手の背後へと回り込むことが可能。横移動～擺歩から最速の擺歩猛虎掌を出せば、相手の背後へとヒットさせられることも可能。

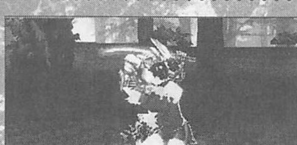
ここであえて横移動～擺歩砕壁を狙ってみるのもおもしろいかもしれない。

また、擺歩モーションは擺歩猛虎掌と擺歩砕壁のコマンド以外を入力することでキャンセルできるため、擺歩キャンセルの投げや再度の横移動



といったことも当然できる。

以上が横移動と特殊移動を組み合わせて使っていく基本形となる。とはいえ、ここに挙げていない特殊移動に関しても一概に使えないわけではないので、これを土台に自分なりに色々と組み合わせを工夫してみてほしい。



横移動～擺歩入力で素早く軸をずらしていける。

イケてる花郎

ステップマスター

ファランを自在に操るためには、まずは構えに関する知識を身に付けること。今回はその手ほどきを。

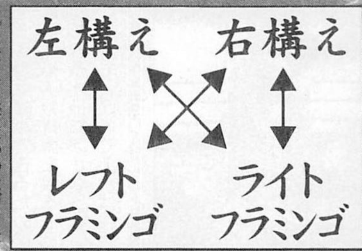
担当：キャサ夫流イケ花門下生ぴぐ

これまでの対戦攻略は、即効性のある情報を、ということでいわゆる「使える技」に焦点を合わせて話を進めてきた。

しかし、ムックも出たことで、そろそろネタ的に落ち着いてきた感じもするし、このへんで一度、基本にたち返ってみようということで、連載形式でファランの戦法の核ともいえる、構えチェンジとフラミンゴについて話を進めていこうと思う。

右?左?左?右? おりょ、フラミンゴ?

ファランの構えは、右構え、左構えに加えて左右のフラミンゴの計4種類。レバーとボタンとの組み合わせによって、それぞれの構え～構えの組み合わせは無限の広がりを見せる。もちろんファランを使いこなすためには、この関係をしっかりと把握しておくのが大切だ。



まずは、それぞれのつながりを理解することだ。

そこで見てもらいたいのが、次ページの表。ここにはファランの固有技の中で、構えが変わるものを網羅してある。できることなら、この表は完全に覚えてもらいたい。さすがに技名まで全部とは言わないが、コマンドと構えの関係は覚えておかないと実戦で困る。

というのも、特に右構えから連携技を出そうとしたときに、いつの間にか構えが変わっていて、プレイヤーの思惑に反した技が出てしまうことが多いからだ。ここがまさにファランの難しいところであると言えるだろう。

初心者は思い通りの技が出せないままファランを諦め、中級者は使いこなせる連携が少ないために伸び悩みや限界を感じていることだろう。その壁を乗り越えるのは容易ではないだろうが、今回から数回にわたって、その壁を越えるための足がかりを伝えていきたいと思う。



「なんで、オレ足あげてんの～」わりとよく聞く悲鳴です。

左から右へ そして…

もっとも基本となる構えチェンジが左構え→右構え。左から右へ移行する技は、さほどスキのないものが多く、自然な形で構えを変えられる。

特に右掛け蹴り（LKコンボ～右掛け蹴りも含む）からライトフラミンゴや右中段蹴りといった派生・連携は、非常に重要なものとなってくるので、次号以後で詳しく説明する予定だ。

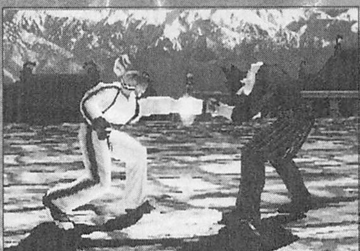
ほかで注目に値するのが、右半月蹴りと踵落とし。右半月蹴りは発生も速く、微妙に横移動しながら攻撃するので、技を出し合ったときに強い。踵落としはしゃがみ状態から素早く出せるので、しゃがみPで相手の連携を止めつつ反撃し、なおかつこちらの流れにもっていくこともできる。

さて、いざ右構えになってからの注意点だが、いつの間にか左構えに戻っていた、ということにだけ気をつけたい。

右構えというのは、言ってみればかなり不安定な状態で、前後に歩く、しゃがむ、ガードするといった行動を取るだけで、すぐに左構えに戻ってしまう。こうして違った技が出てしまった場合、実害に加えて、動揺してしまうというメンタル面での影響も大きい。テンポの速い鉄拳の対戦の中で動揺してしまうというのは、そのまま負けにつながってしまう。

右構えになったら気をつけたいのは「歩かない」ということだ。移動はステップイン・アウトを使っていれば構えがキープされる。あるいはライトニングブローを2発目で止めることで、逆ワンツーとでも言える右左のパンチが出せるので、それで間合いの詰めるようにするといいだろう。

そして相手の攻撃をガードしたら左構えに戻るということをちゃんと覚えておこう。





しゃがみPで止めておいて、そのまま踵落としで攻撃しつつ構えチェンジ。



逆ワンツーで間合いを詰めよう。ちなみにLP単発、RP単発でも右構えをキープできる。

構えチェンジに慣れるための練習法

今回は基本的な構えチェンジに慣れるために、右構え↔左構えの間を重点的に練習する方法を紹介しよう。

先ほど述べたように、ガードしたり、移動したりすることで構えが右から左に戻ってしまうので、思い切ってレバーには触れないでプレイしてみることを提案したい。乱暴な言い方かもしれないが、この場は練習だからと割り切ってしまえる気持ちがほしい。当然ガードしないわけだから、コロっと負ける。もちろんプレイ時間も短くなる。しかし、ここで投資した分は、後々になって必ず返ってくるということだけは明言しておく。CPU戦や、友達にガード役になってもらったりして練習しよう。

さて、具体的な練習法だが、まずは表を見てもらいたい。この中で※が付いているのは、キックボタンのみで出せる技のこと。初めはこの技だけで練習してみよう。

例を挙げると、レフトキックコンボ3発目～右掛け蹴り～右中段蹴り→チェーンソーヒール→ダブルスクリュー→ライトキックコンボロー→レフトキックコンボ→…といった連携も、キックボタンのみで構成できる。慣れてきたらレフトキックコンボ～右掛け蹴りでライトフラミンゴになり、そこからレフトソバット→ライトソバット→ライトサイドキックのようなフラミンゴ連携も作ってみよう。

キックボタンのみで見栄えのする動きができてきたら、次のステップに進むことにしよう。続きは、また次号以後で。

固有技と構え チェンジ

左構え→右構え	
ミドルバックブロー(⇨)～右構え	
ライトキックコンボ（）	※
ライトキックコンボ2発目～右構え	※
ライトキックコンボ3発目～右構え	※
ＲＬキック()～右構え	※
右掛け蹴り～中段右蹴り(⇨)	
右半月蹴り～右構え(⇦)	
踵落とし(立ち途中)	
レフトキックコンボ2発目～右掛け蹴り～右中段蹴り()	
レフトキックコンボ3発目～右掛け蹴り～右中段蹴り()	※
レフトキックコンボロー～右掛け蹴り～右中段蹴り(⇩)	※
回転踵落とし～右構え(⇨➡)	



右構え

右構え→右構え（右のまま）	
チェーンソーヒール()	※
スピンキック(⇦)	
プラズマブレード(⇨)	
カットバック(⇨➡)	
ダブルスクリュー１発目()	※
セットアップ～右構えの背中向け(⇨⬅)	
ハンティングソバット(⇨➡)	

左構え→左構え（そのまま）
その他



左構え

右構え→左構え	
ジャブストレート()	
ライトニングブロー()	
ライトリバースキック()	※
カットバック１発目(⇨➡)	
ダブルスクリュー()	※
ローリングライトキック()	※
左半月蹴り(⇦)	
ヒールナイフ(⇨)	

フラミンゴと構えチェンジ

左構え→レフトフラミンゴ	
レフトフラミンゴフェイント(➡)	
飛び横蹴り～レフトフラミンゴ(⬆)	
ヒールエクスプロージョン→キャンセル(⇨⇦⬅)	
左構え→ライトフラミンゴ	
ライトキックコンボ３発目～ライトフラミンゴ()	※
右掛け蹴り～右足上げ(⇨)	
レフトキックコンボ2発目～右掛け蹴り()	※
レフトキックコンボ3発目～右掛け蹴り()	※
レフトキックコンボロー～右掛け蹴り(⇩)	
レフトフラミンゴ→ライトフラミンゴ	
フラミンゴライトソバット(左足上げ中に)	※
フラミンゴキックコンボ2発目～右掛け蹴り(左足上げ中に)	※
レフトフラミンゴ→左構え	
レフトジャブ(左足上げ中に)	
フラミンゴライトスイープ(左足上げ中に⇨)	
フラミンゴレフトローキック(左足上げ中に⇨)	
フラミンゴレフトアクセル(左足上げ中に⇦)	
フラミンゴキックコンボ(左足上げ中に)	※
レフトフラミンゴ→右構え	
ライトバックブロー(左足上げ中に)	
フラミンゴレフトヒール(左足上げ中に⇨)	
フラミンゴキックコンボ2発目～右掛け蹴り～右中段蹴り(左足上げ中に)	※

右構え→レフトフラミンゴ	
セットアップ～レフトフラミンゴ(⇨)	
右構え→ライトフラミンゴ	
ライトフラミンゴフェイント(➡)	
ライトリバースキック１発目～ライトフラミンゴ(⇨)	
ライトフラミンゴ→レフトフラミンゴ	
フラミンゴレフトソバット(右足上げ中に)	※
ライトフラミンゴ→左構え	
レフトバックブロー(右足上げ中に)	
フラミンゴレフトスイープ(右足上げ中に⇨)	
フラミンゴライトヒール(右足上げ中に⇨)	
ライトフラミンゴ→右構え	
ライトジャブ(右足上げ中に)	
フラミンゴライトローキック(右足上げ中に⇨)	
フラミンゴライトアクセル(右足上げ中に⇦)	
フラミンゴライトサイドキック(右足上げ中に)	※

投げコンボを決めるために

キング投げコンボ講座

決まれば強い投げコンボ。うまく決めるためのコツを紹介していこう。

担当：SHO

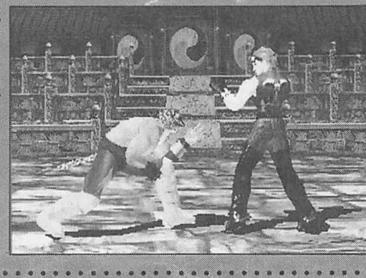
投げコンボ知識

投げコンボを仕掛けるときには、風神ステップや横移動からが基本となるのだが、このときに知っておきたいことがいくつかある。

投げコンボ始動技は、リバースゴリースペシャル、リバースアームクラッチスラム、アームブリーカー、スタンディングアキレスホールド、の4つで、すべて風神ステップモーションから始まるようになっている。また、リバースゴリースペシャルは横移動中にも出すことができる特殊な技で、つかむときの向きによってキャノンボールバスターからの投げコンボになるときもある。

始動技のモーションはすべて風神ステップなのだが、コマンド入力はそれぞれ異なる。アームブリーカーとスタンディングアキレスホールドは完璧な風神コマンドだが、他の技は⇨⬊というコマンドになる。また、リバースゴリースペシャルに関しては、⬊LP＋RPで出すことができるので覚えておいてほしい。

他に、横移動からのリバースゴリースペシャルは一度横移動してから、再度横移動しながら相手をつかむようになっているが、実戦では、このモーションが見えた瞬間に投げコンボだということが相手にバレてしまうので、しゃがんで避けられてしまうことが多い。しかし、横移動からの始動技は、つかむモーションをキャンセルすることができるのだ。やり方は、横移動中に、レバーを後ろに入れるだけでOK。このとき、投げモーション中にレバー入力をしないと、つかみモーションをキャンセルすることはできないので注意しよう。


風神ステップからと、


横移動から狙える。


モーション中にレバーを後ろに入れると、


投げモーションをキャンセルできるのだ。

投げコンボの布石

投げコンボを仕掛ける前に、どの状況で投げコンボを仕掛けるかが問題になってくるので、攻撃連携の流れで考えてみよう。

基本的な流れとしては、掌底や、レフトストレートトライトアッパーをガードされたときなどに、ステップアウトしてから投げコンボに移行するものだ。この連携は、ガードしたあとに立ちパンチで攻撃してくる相手などに非常に有効で、パンチをかわしながら投げコンボを決めることができる。

横移動からの投げコンボに関しては、投げモーションを見てからしゃがむ相手に、投げモーションをキャンセルして、ライジングトーキックを狙ってみたりすることもできる。投げモーションをキャンセルしたあと、硬直時間が少しあるので、打撃と投げの2択にするにはちょっとキビシイが、まるっきりダメではないので試してみてほしい。


ステップアウトしてからの、


投げコンボが基本だ。

コマンド入力を正確に！

投げコンボを成立させるには、難しいコマンドを確実に入力しなければならないわけだが、より確実にするためにいくつかの方法があるので紹介しよう。

●連続入力法

知っている人も多いと思うが、投げコンボのコマンド入力は、コマンド受け付け時間中であれば何回入力してもOKなのだ。

長いコマンド入力だと、コマンド受け付け時間内に2回ぐらいしか入力することはできないが、短いコマンドであれば4回ぐらい入力してもいい。長いコマンドも、できるだけ回数を多く入力することで、より確実に投げコンボを成功させることができるので非常に有効なのだ。

●コマンド短縮法

連続入力を覚えたら、さらに確実にする方法がある。それがコマンド短縮法なのだ。

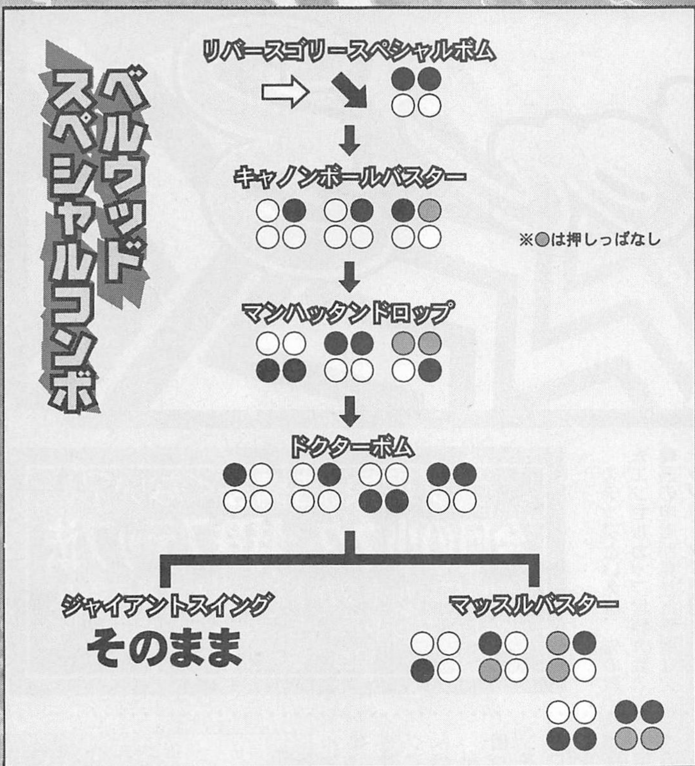
コマンド短縮法とは、鉄拳ならではの入力なのだが、**2つ以上のボタンを同時に押すときに、前のコマンド入力で押したボタンを放さず押しっぱなしにしながら、他のボタン入力を行うことによって、次のコマンドが完成する**というものなのだ。この方法を使えば、ミスがなく確実にコマンド入力を行うことができるというわけ。

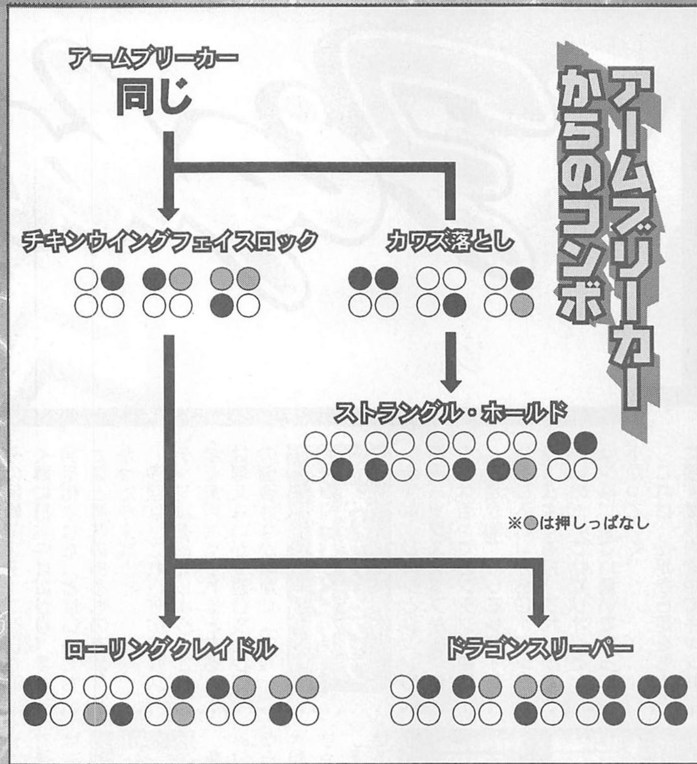
例を挙げると、LP↓LP＋RPというコマンド入力の場合、初めのLPを押したら、LPを放さず押しっぱなしにしながらRPボタンを押すことによって、次のコマンドのLP＋RPというコマンド入力が完成するのだ。

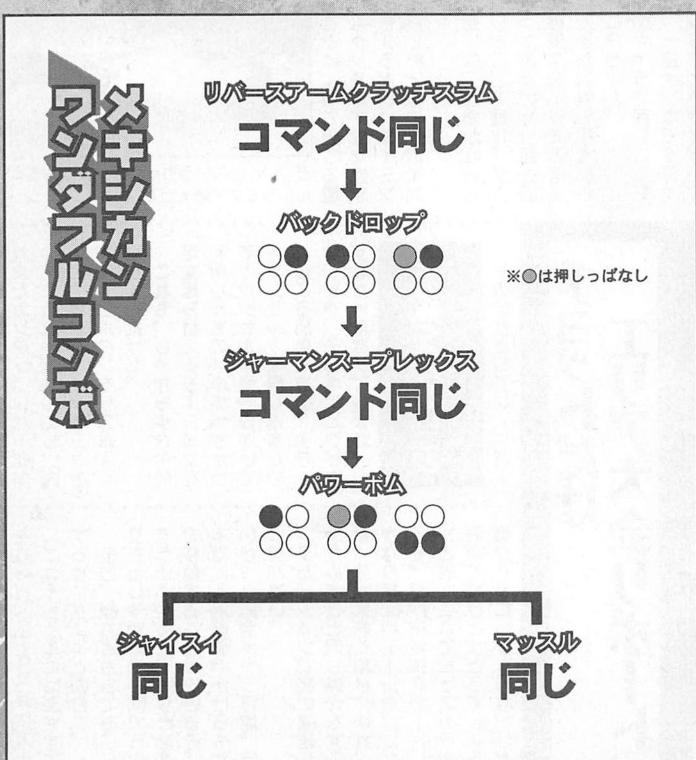
応用して、この方法を使えば、投げコンボのコマンドをかなり短縮して入力することができる。鉄拳3では、同時押しのコマンド入力がシビアになっているので失敗しやすいが、この方法を使えば同時押し入力を失敗することはまずなくなるので是非とも覚えてほしい。

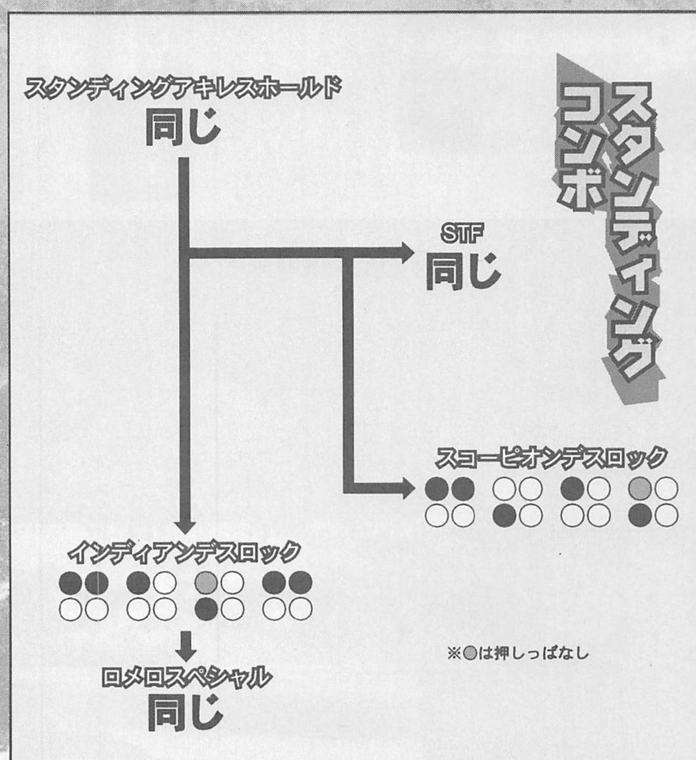
コマンド短縮ができる投げコンボのコマンドを表で説明するのでそちらも参考にしてほしい。

投げコンボ簡易入力法大全 ～キング編～









常に"攻め"の気持ちを忘れずに…

Virtua Fighter 3

ナゾ現象、結構多くない？
今回の小ネタ　特殊ステップ法
ついに、小ネタが1ページをまるまる占拠！これじゃあ、もう小ネタじゃねえ⁉
担当：ちゃっきー

ステップといえば、先の森永エンゼルカップ世界大会で韓国の申君が見せた華麗なステップワークが記憶に新しい。その後韓国ステップとして瞬く間に日本中に広がり、早速実用化された（とはいってもさほど意味のあるものではなかったが…）。

今回は、これ以外の特殊ステップ法を紹介しよう。これまた実用度はそれほどあるとは思えないが、遊び技としての価値はなかなかだ（？）。

シュン、リオンの高速バックステップ

まずは、リオンとシュンの高速バックステップから。やり方は至ってカンタン。逆足（左足が前）にしてレバーを後ろに入れながらGボタンをリズムよく連打。これだけでいいのだ。これでリオンとシュンは、すごい勢いで後ろに下がっていく。

これは、逆足から足をもとに戻す動作を途中でキャンセルすることによって起こる現象。Gボタンを早すぎず遅すぎず、ちょうどいいタイミングで連打し続けるのがポイントだ。

利用価値は？と聞かれると困ってしまうこの動作。ダウンを奪ったあとの蹴り起き回避に？砂漠ステージでの隠居に？はたまた対戦相手を怒らす挑発に？う〜ん。

ほかのキャラで同じことをすると、一応ナゾなモーションを楽しむことができるが、リオンやシュンのように高速で後ろに下がる、ということはない。

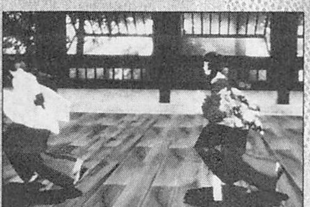

お〜い、どこいっちゃうの、おじいちゃん。ってオイ速えって。

葵の特権 高速しゃがみ歩き

葵のみの特権であるしゃがみ歩き。文字通りしゃがみながらしずしずと歩くさまは、大和撫子の奥ゆかしさを感じさせてくれる（のか？）。

そのしゃがみ歩きを発狂させる方法がある。やり方はこれまたカンタン。レバーを斜め前に入れっぱなしにし、先ほどの高速バックダッシュの要領でGボタンをリズムよく連打するだけだ。

これも、しゃがみ歩き中の足を組み替えるモーションを利用したもの。半歩歩きかけてキャンセル半歩歩きかけてキャンセル…を繰り返すために起こる現象である。後方へはできず、その場でピクピクするだけになってしまう。


しずしずを通り越して、しししししって感じ？これまた速いね。

その他くだらないこと

そのほかとしては、レバーを⇩⇧⇩⇧…と交互に入力（ニュートラルには戻さず）すると、ちょっと面白い。

前方、後方どちらでもOK。立ちとしゃがみの中間ぐらいでうまくやると、わりと高速で移動することができるぞ。本当に利用価値のかけらもないが、一応全キャラ可能。特に葵が速い。

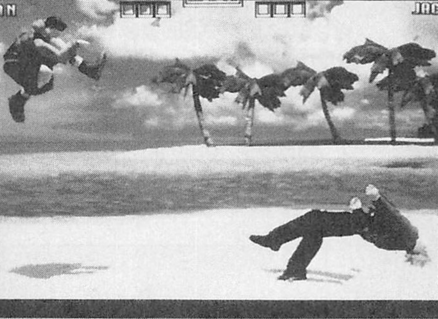
また、シュンで葵の高速しゃがみ歩きと同じ操作をすると、体が大きく前後にゆれ、かなり笑えるモーションになるぞ。投げ確定技をガードしたとき、これで投げスカりを誘って投げとかどうでしょう。嫌がらせにしかならないけど。

チョットだけエリア大会リポート

この原稿を書いている今日は、6月某日。そう、バトル甲子園、一部のエリア大会が開催される日であります。恥ずかしながら小生も店舗大会を勝ち抜くことができ、本日の東京第2エリア大会に出場する予定。あっ、もうそろそろ行かねば。では、行ってまいります。

ー約7時間経過ー

ただいま。東京第2エリアの優勝はチビ太君（リオン）。前評判通りの安定した強さを見せつけ、見事栄冠を勝ち取りました。小生はというと、3位という控えめな成績で（準決勝でチビ太君に3タテでほふられた）、どうにか全国大会へと駒を進めることができる模様です。東京第2エリアは4人までの出場が可能。結局、チビ太君以外は全員ジャッキーという、いかにもありがちな結果に終わりました。


優勝のチビ太君。得意技は昇り蹴りだとか。とりあえず若い。

この本が発売になる頃には、すべてのエリア大会の結果が出ているはず。一週間後に行われる大会に出場するみなさん、がんばってください。

VF3研究部部活動 〜第3回〜

今回のお題 しゃがみP

日に日に重要度を増しているしゃがみP。てなワケで、今回の課題としてみました。

発売当初は、〃使えない技〃と認識されていたしゃがみP。確かにVF2と比べてしまうと、その性能は格段に落ちている。しかし、刻み技としての性能を再確認してみれば、やはり切り捨ててしまうにはあまりにもったいない技なのだ。

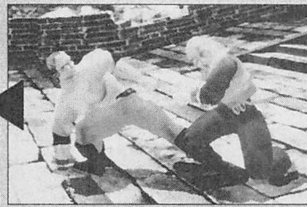
VF3のしゃがみP最大の特徴

ご存じのみなさんが多いことと思うが、VF3のしゃがみPには大きな特徴がある。それは、立ち状態から出したときと、しゃがみ状態から出したときで発生速度やダメージが変わってくるということ。ただし、鷹嵐のしゃがみPのみ、どちらも同じ性能になっている。

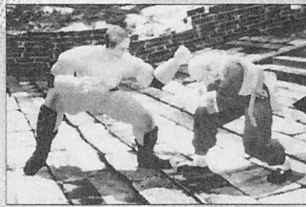
鷹嵐以外、立ち状態からのしゃがみPは発生が遅く（16フレーム）、かなり使いにくい。それゆえ肘系の攻撃にかなり弱く、とりあえず…という感じに使っているとバリバリよろめかされ、大変な目に遭ってしまう。

一方、しゃがみ状態からのしゃがみPは発生10フレームとかなり早い。これはVF2時代のそれと同じ早さ。連携止めや刻みに、かなり使いやすいものとなっている。

よってしゃがみPは、しゃがみ状態のものを使っていきたい。自分から攻め込むときや、連携の中にダッシュしゃがみ→しゃがみPを使ってみたり、ローキックなど、しゃがみ状態を作れる技のあとに使ってみたり…。各自工夫してみてほしい。



例えば、重量級のローキック素当たり後。しゃがんでいるので、



その後には発生の早いしゃがみPが出せる。わりといい連携。

しゃがみP後の攻防とキャラ別の性能差

しゃがみPを使う最大の狙いは、カウンターヒットからの投げにある。VF2の頃よりは若干難しくなったものの、立ち状態の技をカウンターで止めた際には、投げを連続でつなげることが可能だ。ただし、リオン、シュンのほか、VF3から新たに加わった新キャラはカウンター投げができなくなっている。

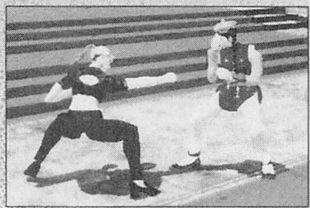
ノーマルヒット時のことは、キャラごとに説明していこう。ただし、ここで説明することは、あくまで相手が〃最速〃で反撃してくる、という条件の上のハナシ。実戦においては、くらった側が最速で反撃できることは少なく、理論上よりも当てた側がもう少し有利（精神的にも）になるだろう。「しゃがみPをくらった。相手はきっと肘でくるだろう。じゃあ立ちPで止めてやれ」なんていう風にはなかなかできないでしょ。



カウンターヒットからの投げ。投げ抜けされにくいのもいい。

●初代VFからいる8キャラ

アキラを筆頭とする旧8キャラはだいたい同じ性能。リーチに若干の差がある（サラはかなり短め）ものの、すべてのキャラを通じてカウンター→投げが可能。中でも投げ間合いが広い重量級は、かなり投げやすくなっている。



サラのものはリーチが短い。一応カウンター投げは可能だが…。

ノーマルヒット時は、立ち状態からのしゃがみPは五分。しゃがみ状態からのものはホンの少しだけ不利な状況となる。ただし、サラだけがちょっと例外。しゃがみ状態のものでも五分だ。数字上は差がないのになぜ?このへんはナゾである。

●リオン、シュン

ノーマルヒット時の有利・不利は、この2人も上記の8キャラと同じだ。ただ、しゃがみ状態からのものは少々硬直が長くなっており、8キャラよりも不利が大きいようだ。



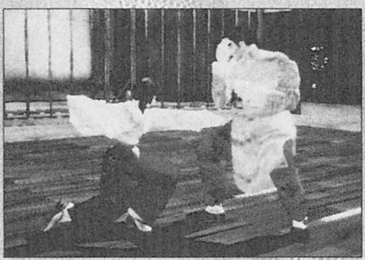
リーチが長く、使いやすいリオン。カウンター投げは不可だが。

それよりも問題なのが、カウンターヒット時の投げが連続でつながらないこと。双方ともに、ヒットさせたときに間合いが離れてしまうのが要因である。そのかわり、リオンのものはリーチが長め。連携止めには使いやすいぞ。

●葵、鷹嵐

最後に、超特殊な新キャラ2人を紹介しよう。

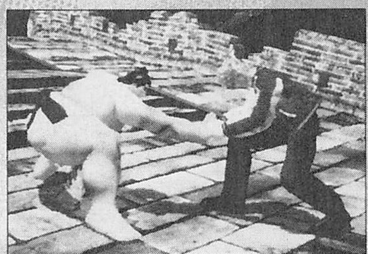
まずは葵。しゃがみ状態のものは硬直が長く、カウンターヒットでやっとこ五分という有様。しかも立ち状態からのものは異様なまでにリーチが短く、相手が技を出していないかぎりまず当たることはない。なんとPPPに合わせてもヒットしてくれないのだ。



葵のものは、はっきり言って利用価値なし。短すぎるって。

もともと上段をスカす固有技を多数持つ葵。全キャラ中でしゃがみPの利用価値がもっとも低いキャラと言える。代用品としては、上段攻撃を完全にスカす両止め（↓↓P・中段判定）を。硬直も短く、十分に代役を務めてくれることだろう。

全キャラ一のリーチを誇る鷹嵐のしゃがみPは、立ちからでもしゃがみからでも同じ性能となっている。12フレームというその発生速度は鷹嵐の技の中では最速の部類に入り、連携止めにはもはや欠かせない技となっている。



鷹嵐には必要不可欠なしゃがみP。そのリーチの長さは驚異的。

ただ、出したあとは少々キツい。カウンターヒットでやっと五分。そのほかはかなり不利な状況となってしまう。ヒット後は、上段や中段をスカす技をうまく使って連携を組み立てていこう。

しゃがみP性能早わかり表

キャラ		ダメージ	発生—持続	硬化	カウンター投げ	ノーマルヒット時
アキラ、ジャッキー、ラウ、パイ、カゲ、ウルフ、ジェフリー	立ちから	11	16—1	14	可	五分
	しゃがみから	9	10—1	14	可	ちょっと不利
サラ	立ちから	11	16—1	14	可	五分
	しゃがみから	9	10—1	14	可	五分
リオン、シュン	立ちから	11	16—1	14	不可	五分
	しゃがみから	8	10—1	15	不可	不利
葵	立ちから	11	16—1	14	一応可	まず当たらない
	しゃがみから	9	10—1	16	不可	不利
鷹嵐		14	12—1	20	不可	不利

スピード、それは命
SARAH BRYANT

これといった弱点があるわけでもないのに、どうも強い印象のないサラ。いや、強いんですって。

担当：ちゃっきー

初代VFからの旧キャラで、常に安定した性能と人気を保ってきたサラ。特に、初代VF末期～VF2初期にかけては、サラ使いの人口がかなり多かったように思う。

しかしVF3になって、その影もすっかり薄れてしまった感がある。同じブライアントでも、兄のジャッキーのほうは依然として高い人気を保っているというのに…。

その理由のひとつは、"弱いキャラ"であるという先入観にあるように思う。確かにVF2と比べると、Dジョイントからの空中コンボが狙いづらくなったり、コンボサマーがつながらなくなったりという弱体化の要素はある。しかし、それだけで"弱くなった"と決めつけてしまうのは、いささか早計ではないだろうか。VF3から新たに加わった新技、新要素をふんだんに盛り込んでいけば、十分に、いや十二分に闘えるキャラになりうるのだから。

今一度その性能を見直し、"強いサラ"を復活させようではないか！

メインはやはり…

もう言うまでもないことだが、メインとなる打撃技はライジングエルボー。ただ、ここで注意しなければならないことがひとつある。それは、サラの肘の性能の悪さだ。

一見ほかのキャラのそれと寸分変わらぬ性能を持っているように見えるサラの肘。実はダメージがかなり低めに抑えられているのだ。このことにより、硬直自体には差がないものの、ガードされたときにはカゲ級の立ちP、そして投げが確定してしまうのだ。まあ、かなりシビアである上、そのあとのコンビネーションを意識させておけばそうそう決められるものでもないが…。

というワケで、サラは肘単体を意識して使うより、Dジョイントとして使っていったほうがいいかも。肘から始まる連携でダウンを奪え、さらにダウン攻撃のオマケつき。十分でしょ。

自分が攻めているときはもちろん、攻められているときにも効果を発揮する。発生の早さを利用し、しゃがみPや立ちPをくらったあとなど、相手の連携に対する割り込みとしても使っていこう。エスケープに対しても強く、1発目の肘をかわされても、2発目のヒザがホーミングしてくれるのがうれしい。

大技を決めるためには刻みが大切

Dジョイントやコンボサマーなど、VF2で活躍していた技が弱体化したかわりに、1発で大ダメージを奪う大技が追加されているサラ。しかし、その大技を決めるためには、当然そこまでの過程が重要なワケで…。

●立ちPで

まずは、立ちPの有効利用法を考えてみよう。サラの立ちPは、もちろん最速グループ。しかしその射程は他キャラのそれよりも短く、単発ではイマイチ信用できない。

そのかわり、サラにはスキのないPPがある。刻みの基本としては、これを使っていこう。単発の立ちPよりはスキが大きいものの、3発目の存在も考えればそうそう反応できるものでもない。ここからDジョイントと投げの2択を基本として、ダッシュしゃがみ（→ライジングニーダブル or 投げ）エスケープなどでかき回していこう。

ただ、立ちP単発からのカウンター投げは魅力的。"ここだ！"と狙い澄まして出すときは単発のPやPKキャンセルを使っていこう。

フラッシュピストンパンチC（PP⇧P）も悪くないのだが、こちらの場合はPPよりもう少しスキが大きく、反応されやすいのであまりオススメできない。VF2時代はお世話になったものだが…。

●⇩K+Eで

スウェーローキックという名のこのローキック、通常のローキックと違い、踏み込まないのが特徴。それ自体のダメージはほとんどないが、刻みとして使うのにはもってこいの技だ。出したあとにしゃがみ状態となるため、そのままライジングニーへとつなぐことができるのもいい。

実際には、くらわせてもサラ側が圧倒的に不利な状況。迷いなく肘などの早い中段で反撃されると避けることすらできない。しかし、途中までのモーションがローキックと同じであることもあり、まず最速で反撃されることはないだろう。

選択肢については、いつものように表にまとめておく。相手のパターンをよく見て、それに合った選択肢を選んでいこう。

スウェーローキック（↓K+E）からの選択肢

選択肢	考察
立ちP（PP）	反応の遅れた相手の打撃を止める。そこからさらに幅広い攻撃を仕掛けていこう。
肘（Dジョイント）	しゃがんで様子を見る相手や、下段での反撃に。発生も早いため止められにくい。
ライジングニーダブル	一発狙い。もともとしゃがみ状態なので、即座に出すことができるのが強み。
ローキック	立ちPをはじめとする上段による反撃にカウンターを狙う。結構オススメ。
エスケープ	単純に、反撃をかわす選択肢。多用しすぎてバレないようにしたい。

勝負を決める大技をここで

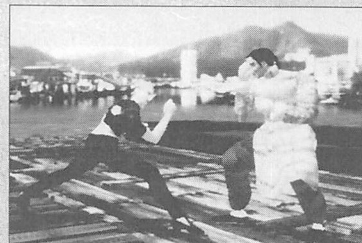
兄、ジャッキーとよく比較されるサラだが、一撃必殺の破壊力ではジャッキーを上回る性能を持つ。トーキックジャックナイフに、ライジングニーダブル。そこからのコンボや、ダウン攻撃も合わせて考えれば、一撃で体力の4割～5割を奪うことができる。

これらの技をガードされたあとには、当然のごとく大きなスキが残る。しかし、それらを気にしすぎては勝利は見えてこない。時には思い切ってバクチを打つことも重要なのだ。

トーキックジャックナイフのほうは、主にエスケープから使っていく。エスケープした際、相手の動きをよく見ておきたいところ。相手の技を見事かわしていたら打ち切り。相手が何もしていなかったらトーキックで止め、ディレイを混じえた2択へ、とできれば理想なのだが…ちょっと苦しいか？ 単体のトーキック自体、ガード後に迷いなく投げにこられると、確定で入ってしまうし…。

トーキックジャックナイフの陰に隠れて、その存在が忘れられがちなライジングニーダブル。しかし、その使い勝手はそれほど悪くない。そこから大ダウン攻撃を入れるだけでも、相手の体力の約4割を奪うことができる。ダッシュしゃがみからを中心として、相手の上段攻撃をしゃがんでスカしたあとなどに、積極的に狙っていきたい。ジャッキーの（エルボー）ディレイスピンキックをしゃがんでスカしたあとなどは、格好の狙い所と言えるだろう。

コンボ的には、それほど大したものは狙えない。直接大ダウンでも全然OKだ。ちょっと浮きが高いな、と思ったら立ちPを1発はさんでから大ダウンがいい。



連携の中にダッシュしゃがみを混ぜ、投げとの2択をかけよう。

実は強い！サラの起き攻め

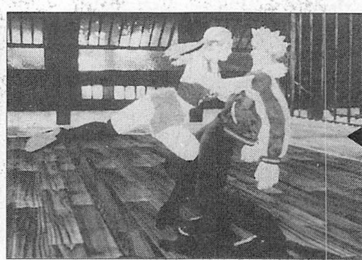
"勝てるサラ"のポイントのひとつ、それは起き攻めのうまさにある。全キャラの中でも強い部類に入るサラの起き攻め、ぜひともマスターしよう。

●通常の起き攻め

まず最初のポイントが、ロ

ースピンキックの使い方。姿勢の低いこの技は、上段蹴り起きをスカす性能を持つことは、以前紹介したとおりだ。

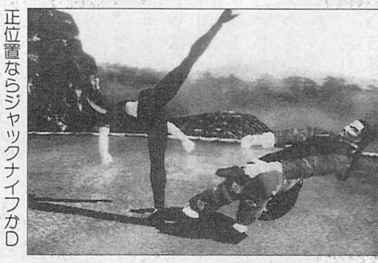

起き攻めに強いロースピンキック。上段蹴り起きをスカせる。


双方ともスカったら、投げにつなぐのが基本。

各キャラの持つ同系統の技の中でも、スカし性能が特に高いこの下段技。相手の起き上がりにどんどん重ねていこう。特に横転起きは狙い目。心持ち早めに重ね、起き上がる前に足もとをすくうべし！

ヒットした場合は問題なし。双方ともスカった場合には、蹴り起きの硬直に投げを入れよう。もちろん、投げ抜けを読んでの大技でもかまわない。

下段蹴り起きを読んだときには、ラウンドキックがいい。


正位置ならジャックナイフかDキャノン、ハの字ならサマーへ。

必ずダウンを奪える上、ヒット後には空中コンボも狙える。通常の小ジャンプよりも出が早いことも長所のひとつ。普通に起き上がった相手がカウンターでくらってくれることも多いぞ。ただし、ラウンドキックは空中に浮く高さが低いため、下段をスカすタイミングが少々難しい（少し遅めがポイント）。カタくいくなら少し間をとって重ねるようにしよう。

普通の小ジャンプKもオススメ。ノーマルヒットで立ちPが連続になるほか、ガードされてもサラ側が有利に動けるのが強みだ。

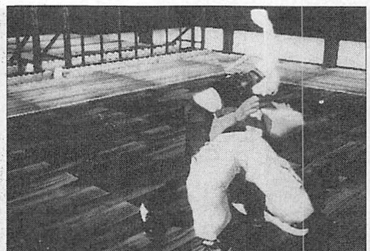
●裏回りでかき回せ

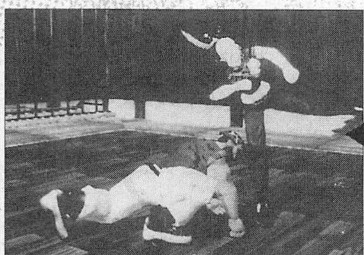
相手をダウンさせたあとの裏回り。ラウやパイが代表的だが、サラにもちゃんとある。使う技はダッシュニーかステップラウンド。どちらかというと後者のほうが移動距離が長く、使いやすいはずだ。

裏回りチャンスは主にふたつ。横投げを決めたあとと、ロースピンキックでダウンを奪ったあと。ダッシュで相手に密着し、ステップラウンドで裏に回ってやろう。もし相手がその場起きをしたなら、見事に背後を取れるぞ。すかさずターンロースピンで反撃しよう。

実は、このターンロースピンも、先ほどのロースピンキックと同じ使い方ができる。もし、相手が起き上がりタイミングをずらしてきても、上段蹴り起きを避けつつ攻撃することができるのだ。

相手がその場起きをしないようなら、すぐさまエスケープで向き直ってから通常の起き攻めへ。少し距離が離れるので、ローリングフェイスクラッシュなど混ぜると面白いかも。


ロースピンヒット後、または横投げが決まったあとがチャンス。


ステップラウンドで裏回り。このあとの選択肢も多種多様。

復習をかねて ゼッタイ覚えたい サラの小テクニックふたつ

前にも本誌で紹介したふたつのテクニックを、ここでもう一度振り返っておく。どちらも実戦で大いに役立つものなので、サラ使いの人はぜひともマスターしよう。

●いつでもローキック

ローキックのコマンドと言えばもちろん↓K。ほかのキャラならば、立ちからでも下方向どれかを入力すればすぐに出すことが可能になっている。しかしサラの場合、下3方向どこに入れても固有の技が出てしまう。そこで…。

内部的に↓という入力を認識させるために、コマンドを⇙⇩K、または⇘⇩Kとしてやろう。これで、立ち状態からでも即座にローキックを出すことができるぞ。前方向からレバーを下まで回す感じでやるとやりやすい。

ちなみに、レバーを下方向に入れておく時間さえあれば、立ち状態からでも普通に出すことができる。例えば立ちP→ローキックなら、立ちPを入力した直後から下に入れっぱなしにしておけばいいわけだ。

●貫通するターンロースピン

背を向けた状態からの下段蹴り、ターンロースピン。VF2の頃はガードされても全然OKだったこの技も、VF3では回転系特有の〝引っかかり〟があり、ガードされるとスキだらけになってしまった。

しかし、この〝引っかかり〟を防止する方法がある。それは、コマンドを⇘K（相手方向斜め下）にすること。これで、ガードされても引っかからず、スキを軽減することができるのだ。

普通にこの入力をすると、そのまま振り向いてしまうので、技硬直中に先行入力するか、またはGを押しながら入力、その後G離し、という方法を使おう。そう、後ろを向いたままバックダッシュと同じ要領だ。


これが通常のターンロースピン。ガードされるとスキだらけ。


ちょっと小細工をしてやると…。肘すら入らなくなる。使えます。

この技を見直す ジャックナイフキック（サイド）

優れた中段攻撃を数多く持つサラ。このジャックナイフキックもそのひとつである。ノーマルヒットでダウンを奪えなくなったかわりに、単発で止めておけば反撃は受けない。リーチもそこそこあるし。

そして何と言ってもディレイサイドの存在が心強い。ガードされるとさすがに反撃を受けるが、投げを入れるのは結構難しく、サラ側が投げや打撃を置いておけば相手の投げに勝ってしまうことも少なくない。ガード投げ抜けをマスターしていればなお完璧である。しかも、サイド部分がカウンターヒットすると、空中コンボも狙えるのだ。

リスクを考え、カタく闘うのが好きな人にはぜひオススメしたいジャックナイフキック。必ずや頼れる武器となることだろう。


反撃を受けないジャックナイフキック。多用してもいい技だ。


ディレイサイドでカウンターを狙え！足位置が変わるので…。


ハの字になったらサマーやコンボサマーでナイスコンボ！

もれなくライジングニーダブルを叩き込めるようになろう。



スピンキックをしゃがんでスカしたときは大チャンス。



対キャラ別ワンポイント VS ジャッキー

特にサラが辛い相手、というわけではないのだが、人口が多いってことでまずコイツをチェックしておこう。ジーグンドー使いはジャッキーだけじゃないってことを世に知らしめておかねば！

最重要は返し技

波に乗らせると手に負えなくなる印象が強いジャッキー。確実に体力をゲットできるチャンスは逃したくないものだ。まずはスピンキックをしゃがんでスカしたあと。ついつい投げてしまいたくなる瞬間だが、投げ技の少ないサラは、それを抜けられる確率が非常に高い。抜けられてしまえばダメージは当然ナシなわけで、せっかくの大チャンスを逃してしまうことになる。それどころか、P+G投げやレッグホールドスローを抜けられた日にゃあ確定のお釣りまでもらってしまうハメに…。

これでは勝てるものも勝てなくなってしまう。こんなチャンスには、逃さずライジングニーダブルを叩き込めるようになっておこう。発生も早く、反応できないレベルではないはずだ。もちろん、ダメージもバッチリ。最大ダメージの投げ（レッグホールドスロー）よりも大きなダメージが期待できるぞ。

ちなみに、エルボースピンを立ちガードした場合には、Dジョイントが返し技となる。こちらも信用できない投げよりはいいかも。

肘ガード後にローキックを

ジャッキーの肘がいくら強いといっても、所詮そこからの連携は上段のみ。ここですかさずローキックを出せればかなりイケるはずだ。ディレイスピンをかわしながら攻撃できる（カウンターにはならない）上、肘止めからの攻撃に対してカウンターを取ることができるのだから。

サラの場合、とっさにローキックを出すことは難しいが、やはり選択肢のひとつとして用意しておきたいところ。練習を積んで、どんな状況からでも即座にコマンドローキックを出せるようになっておきたい。

これがちょっとキツい、というならスウェーローキック（⇩K+E）でもいい。とりあえず刻んでおいて、そこからの読み合いに賭けよう。

対キャラ別ワンポイント VS ウルフ

コンビネーションで押すタイプのキャラに対する対処法が確立されてきたこともあり、ますます意気揚々のウルフ。コイツを叩かずして明日はないぞ！

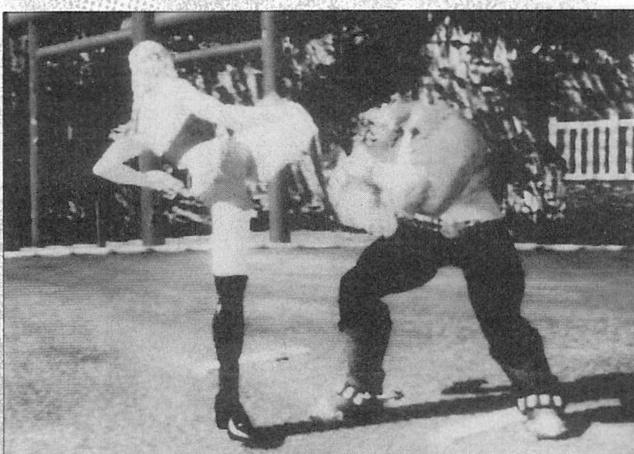
打撃はジャックナイフ中心

サラの大技はどれもスキが大きく、ガードされてしまえば投げが確定で入るものばかり。ほかのキャラ相手ならまだしも、強力な投げ技を多数持つウルフ相手にこんな技ばかり出していると、当然のごとく勝率は上がらない。

よってウルフ戦は大技を控え、Dジョイントやエルボーサイドチョップ、立ちP、スウェーローキックなどで地道にいく必要がある。Dジョイントはガードされると投げが確定だが、そのタイミングはわりとシビア。まだ使える部類に入るだろう。

そして、一発狙い&遠距離砲にはジャックナイフキックを。これなら返し技もないので安心して使っていける。カウンターヒットしたら、もちろん大ダウン攻撃だ。

そうそう、ジャッキーと同じく、ローキックがカウンターヒットしたら、投げ入力のあとに下段投げ抜けも入力しておくことを忘れずに。ただでさえキツいウルフ戦。余計なダメージは極力もらわないよう心がけたい。



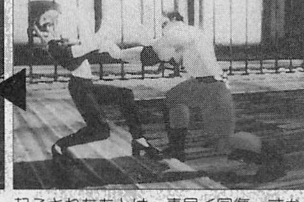
反撃を受けないジャックナイフを中心にしていきたい。

起こされたあとはコレで決まり！

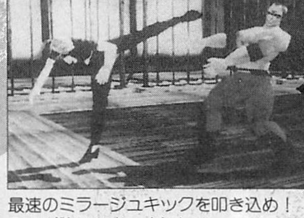
重量級に起こされたあと、しっかり回復すれば五分の状況になることは、以前に何度か紹介したとおり。素早い打撃で反撃すれば、重量級側の打撃をつぶすことも可能だ。

サラには、こんなときに使ういい技がある。それはミラージュキック。1発目のミドルキックは非常に出が早く、回復後に即座に出せば、重量級側の打撃をすべて止めることができる。リーチの長さ、そして蹴りが3発出るということもポイント。しゃがみ下がりにも強く、エスケープされても2発目、3発目の蹴りがしっかりホーミングしてくれるのだ。相手がドラゴンスクリューなどで対応してくるまでは、コレ一本で決まり！ コマンドが簡単なことも好材料。適当にレバガチャで回復したあと斜め下+K連打。これだけでいいのだから…。

このほかでは、Dジョイントもグー。出が早いのはもちろんのこと、2発目がエスケープを追いかけてくれる。



起こされたあとは、素早く回復。すかさず○K連打で…、



最速のミラージュキックを叩き込め！ これが強いのよ。ホント。

対キャラ別ワンポイント VS 鷹嵐

あまり対戦する機会のない鷹嵐だが、知識だけは身につけておきたい。

基本はジャックナイフ命で。ヒットすればサイドまでが連続で入り、そのあとの大ダウンが安定だ。これはDジョイントも同じことだが、この場合、肘でよろけてしまった場合にはヒザ部分がスカってしまい、投げをくらう危険性が高い。打撃はすべてジャックナイフサイドでいいだろう。

ガード後の返し技にはPPKを使っていこう。これまた鷹嵐にのみ、連続攻撃となっている。ヒット後にはダウンこそ奪えないものの、サラが有利な状況。すかさずジャックナイフと投げの2択を仕掛けていこう。



Dジョイントは要注意。肘で鷹嵐がよろけた場合…、



ヒザがスカってしまうのだ。Dジョイントは封印しておこう。

お姉さま粉砕!
VS SARAH

使用人口が少なく、対戦する機会はあまりないかもしれないが、ちゃんとチェックしておこう。

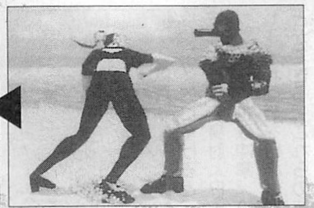
世間では、もっぱら兄貴の強さばかりが取りざたされている今日。しかし、妹のほうが強い部分だって結構あるのだ。対戦してみれば分かるこの強さ。使用人口が少ないとはいえ、とりあえず最低限のポイントは押さえておきたい。というワケで、対サラ戦は返し技を中心にまとめてみた。

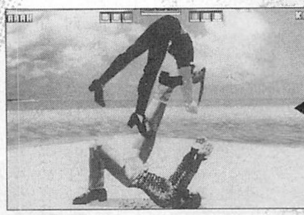
肘ガード後には投げ安定?

先にも少しふれたが、サラの肘はダメージが非常に小さくなっている。このため、硬直は他キャラのそれと同じように見えても、しっかり返し技が存在するのだ。

その返し技とは、サラ（八の字は不可）・カゲ・パイの立ちP、そして意外にも全キャラ共通で投げ。もちろん、サラが肘で止めてくることが前提となるので、肘を見たら迷わず投げを叩き込もう、というものではないが、ガード後の選択肢のひとつに持っておいて損はない。

ちなみに、Dジョイント打ち切りの場合にも、ガードした側の投げが確定。これまた少しシビアだが、ぜひともはずさないようになってほしい。


硬直は短いものの、ダメージが少ないサラの肘。


ガード後には、何と投げが確定で入ってしまうのだ。

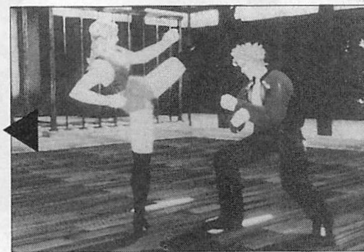
最大ダメージをトーキックジャックナイフ後

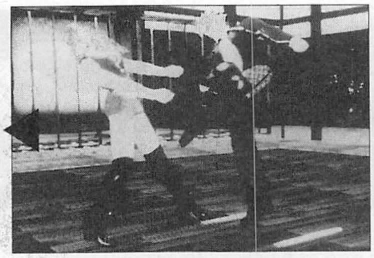
サラの1発逆転技、トーキックジャックナイフ。一度くらうと、そのあとのコンボで体力の4割は覚悟しなければならない大技だ。もちろんこの技、ガードされればスキだらけ。投げをはじめとする数々の返し技が存在する。

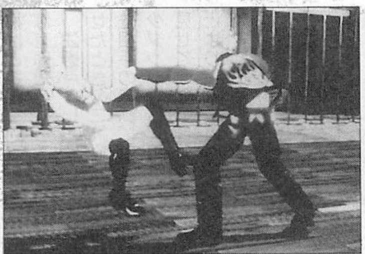
しかし、ここで素直に投げにいくのはちょっと早計かも。せっかくの大チャンスを投げ抜けされて棒に振る…なんてことは避けなければなるまい。ガード後の距離がちょっと遠いことも多く、こちらの投げも限定されがちだし。しかも、最近は複合投げ抜けも大流行、ヘタな小細工をしようとすると、とんだしっぺ返しが…。

こんな思いをしないためにも、ここはキッチリ打撃で、反撃を入れていきたい。トーキックジャックナイフガード後には、発生16フレームまでに打撃が返し技となる。てことは各種ヒザ系もいけるわけですな。

特に重要なのがジャッキー。投げの種類が少ないので、必ずニーキックを入れるようにしたい。さらにこのあと、レバー前入れのダブルパンチニーキック（➡PP⇨K）が安定して入る（アンジュなし）。そのあと小ダウンでシメれば、全体力の4割強をゲットできるぞ。


トーキックジャックナイフをガードしたあとはスキが大きい。


各種ヒザ系での反撃がオススメ。重量級は投げのほうがいいかも。


ジャッキー、サラは特に重要。コンボもしっかり入れよう。

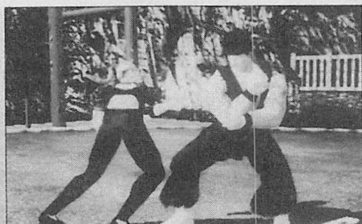
対サラ戦のキモ? しゃがみ下がり有効利用

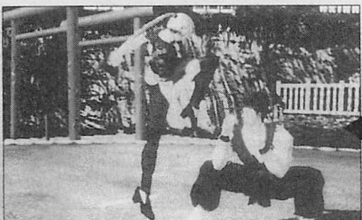
しゃがみ下がりの利用ポイントは、ズバリ肘ガード後。足位置が正位置の状態で肘をガードしたあとにしゃがみ下がりをすると、Dジョイントをスカすことができるのだ。

このことを最大限に利用できるのが、アキラとラウ。アキラの場合なら、そこから馬歩衝靠で浮かし、修羅覇王靠華山を叩き込んで体力の半分をゲットできる。

ラウの場合は、連環虎燕掌。以前紹介したとおり、一定以上ダメージの高い技の硬直に斜上掌をヒットさせた場合、連環虎燕掌が連続でヒットするからだ。もちろんDジョイントは、十分にこの条件を満たしている。さらに、このときにはDジョイントで足位置が八の字になっているため、そこから立ち斜上～連環転身掃脚が全段ヒット。これまた体力の半分以上を奪うことができるぞ。

このしゃがみ下がりは、サラの肘後のもうひとつの連携、エルボーサイドチョップにも対応できているのがうれしい。さすがにヒールソードだけはくらってしまうが、リスクを考えるとそうそう出せる技ではないし…。


足位置が正位置のときは、肘ガード後しゃがみ下がりが有効。


Dジョイントをスカし、最大ダメージの技を叩き込め!

サラの主要打撃ガード後の返し技

技名	返し技	
ライジングエルボー	発生8フレーム以内の打撃	意外にも投げが入る。八の字だと少し難しいが。
	投げ	
Dジョイント	発生9フレーム以内の打撃	投げは難しい。しかし、できれば確実に決めたいところ。
	投げ	
トーキックジャックナイフ	発生16フレーム以内の打撃	ヒザ系による反撃がオススメ。コンボもしっかり。
	投げ	例：リオン　ヒザ→盤肘連環手→軌腿
ロースピンキック	発生23フレーム以内の中・下段打撃	各キャラ最大の打撃を用意しておこう。アキラなら崩撃雲身を確実に。
	下段投げ	
ジャックナイフキック	なし	返し技はなし。サイドの存在があるので、不用意な反撃は禁物。
ジャックナイフサイド	発生10フレーム以内の打撃	投げは少し難しい。PKなどでよしとするべきか…?
	投げ	

飲み重視の戦術
舜帝

"飲み重視"と一言でいっても、語り尽くせない、そこはかとない、インド洋よりも深〜い事情があるのだ！

担当：キャサ夫

地域によって、じじいの強さが極端に片寄っている。ボボの名にかけて、これは見て見ぬ振りできない。
そこで今回は、じじいの命とも言うべき"酒飲み"を中心に、徹底した強さを求めてみようと思う。

快適な飲酒状況を再チェック

まず「酒を飲む」という行動を挙げてみよう。バージョンの変化で何杯酒を飲んでいるのか分からない…てな場合は、これを見て再チェックだ。

●1つは、仰飲酒（⇩P+K+G）。コマンド入力により、いつでも酒を1杯分飲むことが可能。相手からダウンを奪った際、多く用いられる飲酒コマンドだ。ダウン攻撃を決めることができなくなるが、パワーアップ重視には最適。

●打撃技になる転身双冲掌（⇨P+K）。ヒットするとダウンを奪うことができ、その行動と共に酒を5杯分飲むことができる。

●通常投げになる酔歩転身肘（P+G）。投げ抜けされやすいものとなるが、二択のやり方次第で効率アップ。ちなみに飲酒は5杯分だ。

●背後投げの権鐘離（相手後ろ向きP+G）。飲酒5杯分と一気にパワーアップ可能。後々紹介することになるが、背後投げの権鐘離は確定で決めることが可能！

●あまりチャンスが訪れないが、相手が壁側にいる際の投げ「倒襲裏肘（⇦P+G）」でも5杯分の酒を飲むことができる。

これらが主な飲酒状況。ほかにも飲酒が可能な状態は座盤鉄などもあるが、ここでは正確な飲酒数を確実に覚えてもらいたい。

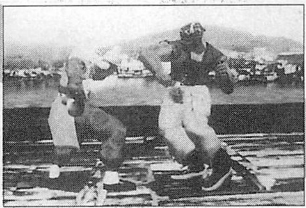
対中級者にお薦め「投げと打撃の二択」

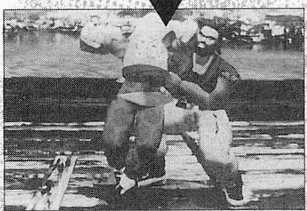
二択を迫ることができる場面、これが舜帝の場合2つ挙がる。

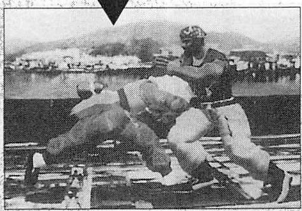
1つは、相手の技をガードしたときに生じる硬化時間。返し技で投げが確定して決まるところを打撃との二択を仕掛ける。起き上がり上段蹴りなどが代表的だ。

もう1つは、相手をよろめかせたとき。よろめき状態に対する確定技は存在しないが、有利には間違いない。ここでも二択が発生する。

「酒を飲むための二択」これは、具体的に挙げると、投げ技なら酔歩転身肘（P+G）、打撃なら転身双冲掌。いずれも決まれば酒を5杯分飲むことができる。これらの技で二択を仕掛けるのだ。


投げ確定の技をガードしたら…、


投げで5杯分を狙うか…。中級者相手の二択攻めだ。


転身双冲掌で5杯分を狙うか…。

中級者にお薦めできる二択攻め…。狙いはいずれも投げスカりモーションになる。ガード投げ抜けをせず、純粋に投げと打撃を回避する相手には有効だ。

注意点としては、よろめかせたときの二択攻め。このとき相手の行動にもよるが、多少ダッシュして相手に動きを見せてから転身双冲掌を出すとより投げ失敗を誘うことができ、ヒットしやすくなる。


よろめかせてから、ダッシュを見せて投げを誘うのも1つのテク。

飲酒状況チェック!!

技名	コマンド	飲酒数（杯以上）
連撃後下蹴腿	PP⇩KK	6
仰飲連環単脚	⇘PP+KK	8
挑腕栽手	⇩⇘⇨P⇦P	6
騰空飛天砲	⇨⇨P+K	8
前旋掃腿	⇩P+K	1
連前旋掃腿	⇩P+KK	6
連環前旋掃腿	⇩P+KKK	7
涅槃連撃下腿	（横寝から）KP⇩KK	10
転身繰鶏脚	⇦⇘P+G	6
背倒裏肘	（敵背後）P+G	5

これが確実に実行できるようになれば、より一層酒を飲むスピードが増すだろう。

より多く酔歩転身肘を決める方法

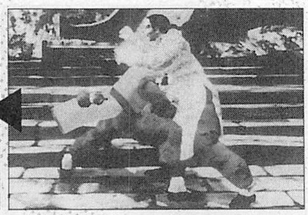
相手の硬化時にP+G投げを狙うが、必ず飛車角を入力され、絶対に投げを決めることができない。かといって、転身双冲掌を狙ってもガード投げ抜けを実行してる場合も最近では少なくはない。

この対処法を知らない限り、舜帝は「対戦で勝つ」というのは不可能になる。

ここでは必ず飛車角、ガード投げ抜けを入力する上級者相手の攻略法を紹介しよう。

まずはじめに注意点を予め言っておくが、これから紹介する方法は打撃投げ抜けには無効。あくまでも飛車角、またはガード投げ抜けの対処法だ。


相手の飛車角ミスがなければ絶対に決まるぞ！


飛車角対策。しゃがみDで引き付けて、ここでP+G！

要は技ガード時、しゃがみダッシュをし、ちょっと遅らせたタイミングでP+Gを入力する。すると、相手は角の部分になるコマンド投げ抜けの受け付け範囲内のため、P+Gを投げ抜けすることができなくなるのだ。

あくまでもP+G投げの酔歩転身肘が狙いの行動だ。

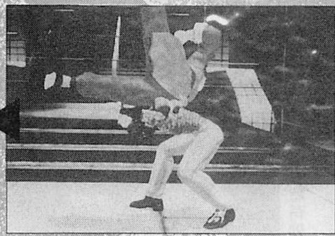
背後投げを確実に決めよう

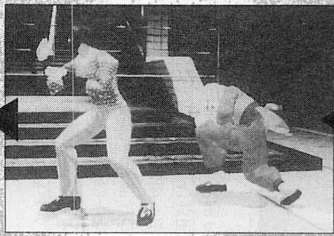
酒を一気に5杯分飲むことができる背後投げ。対戦通常時、まず決めることができない。しかし、操作法によって転身繰膀（⇘P+G）から確実に決めることができるのだ。

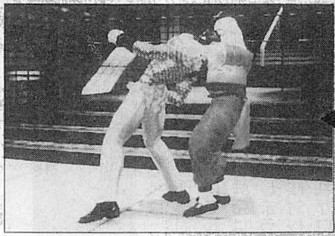
操作は簡単で、転身繰膀を決めて背後に回った際、先行でエスケープを入力。そのまま続けてP+Gを入力する。すると、確定で背後投げを決めることが可能になるワケ。

注意点としては、背後から

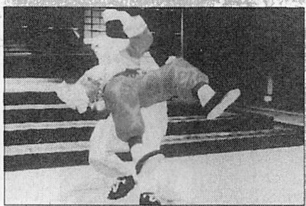
の投げは確定しているが、エスケープの方向によって横投げになってしまう場合もある。
分かりやすく説明すると、背後に回った際の相手の足位置が関係してくる。自分が1P側にいて、相手の足が正の字（右足が前）のときに背後へ回ると、相手の背中が画面奥を向いているはずだ。このとき、奥へエスケープしてから投げを決めると権鐘離が決まり、手前へエスケープすると横投げになる。


転身縁膀で投げを決めて、ここで足位置確認。


相手の背中側に先行エスケープ入力をすれば…。

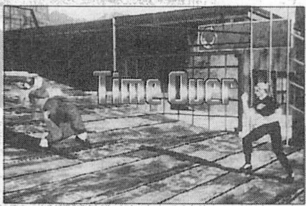

見事に酒5杯確定！鷹嵐以外は安定だ。

つまり、相手の背中側へ移動して投げを入力すれば、必ず背後投げになるワケ。この判断が難しく、一番多く問われることになる。
足位置の確認は、転身縁膀を決めて着地するまでに必ずできるハズ。ぜひとも練習してものにしてもらいたい。


誤った方向にエスケープすると、横投げが…。要足位置確認。

これって飲んでるの？飲んでないの？

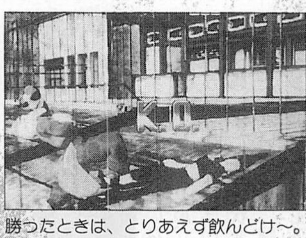
KO勝ち、またはタイムオーバーになったら、とりあえず仰飲酒で酒を1杯分飲んでいるプレイヤーが多いと思う。しかしこれ、実はカウントに数えられていないときもあるという事実があるのを知っていただろうか…。



タイムオーバー時は飲酒無効。

絶対にカウントを取られていないのは、タイムオーバー後。タイムオーバーになってもキャラが動くので、酒を飲むことができるが、実は何の意味もない行為になる。

ほかにもKO勝ちしたときも当てはまる…。KO後、約1秒足らずキャラクターは動けるが、このときは“とっくり”を口まで持っていき、飲むポーズを取らなければカウントに数えられていない。
これは酔歩転身肘でKOした場合も当てはまる。P+G投げが決まっても、相手体力が少なかったら酒を飲むポーズの前にリプレイ画面に変わり、5杯分の酒を飲むことができなくなるのだ。



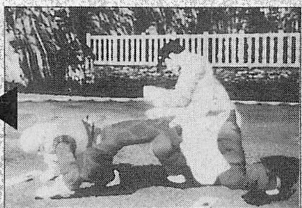
勝ったときは、とりあえず飲んどけ〜。

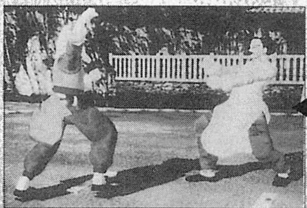
基本的にラウンド終了時の「酒を飲む」という行動は無駄ではないが、一応このような事実も知っておくといいだろう。

やっぱり頼るかローキック!?

なんだかんだいっても、結局はローキックに頼らなくてはいけない部分がある。しかし、ローキックを使うに当たっての理由はあくまでも相手の流れで近付けない、というのが最大の理由であり、防御面で使用するローキックになる。
基本的にはスキのない技をガードされたときがメインになるが、そのほかにも起き上がり上段蹴りをスカしたり、背後を取られた場合に使い（⇩E+K）、背後投げを回避するといった使用法もある。

ローキック自体には肘が返し技で決まるほどの、小さな硬化が存在する。だが、実際にそれを実行できる者は数少ない…。ローキックに対しへタに反応して肘を出してきても、向側後避払手（⇖EP）を出せば意外にカウンターヒットでダウンを奪える場合もある。ヒットしたときは投げと打撃の二択に持っていくのもいいだろう。
要はローキックで相手の動きを止め、いかにそこから自分のペースへと流れを運ぶことができるかが問題になる。


困ったらローキック…。


連携で向側後避払手。これが意外に分かってても強いです。

8杯飲んだら戦闘体制に移れ！

酒を6杯飲んだら挑腕栽手（⇩⇘⇨P⇦P）が連撃後下襲腿（PP⇩KK）武器として加わる。8杯飲んだら仰飲仙手（⇘PP+K）が追加される。
挑腕栽手、連撃後下襲腿は素人キラーの技として代表的なものになる。今回はそれに加え、忘れがちな技「仰飲仙手」を覚えよう。
酒を8杯飲むと一気にパワーアップする。その理由が仰飲仙手の存在だ。中段のアッパーから上段パンチへ流れ、その後Kを入力することによって反撃を逃れるための迎撃キックが出て、そのまま後ろに自らダウンする。
1発目の中段アッパーはカウンターヒット時、ダウンを奪うことができ、そこから連続技へと移行が可能。ダウンせず、ヒットした場合も自分の流れで試合を運ぶことができ、ガードされても返し技はなく、その後に向側後避払手などが有効とされる。
たいしてダメージを与えることができないダウン攻撃を持っているアキラ、カゲ戦などは最後のKを出して故意にダウンするのもリスクが少ないものになる。
こんな強力な技「仰飲仙手」を、ぜひとも使いこなしてもらいたい。

飲酒を再チェック!!

技名	性質	コマンド	飲酒(杯)
転身双冲掌	中段攻撃	⇨P+K	5
酔歩転身肘	投げ	P+G	5
倒襲裏肘	壁投げ	⇦P+G	5
権鐘離	背後投げ	P+G	5
座飲酒	特殊	(座盤跌から) P+K+G	3
仰飲酒	特殊	⇩P+K+G	1

対キャラ別ワンポイント VSアキラ

袒門頂肘や躍歩頂肘、撃歩翻膀などでガンガン押してくるアキラ。袒門頂肘をガードしても当て身入力を入れ込まれ、下手に反撃することができない。

アキラ戦は舜帝の得意とする間合い、中間距離を保つように考えよう。

何はともあれローキック…

アキラの中心となる技は、やはり突進力のある袒門頂肘になる。こいつをくらってしまうと、技の出の遅い舜帝は少々辛い状況になってしまう。しかし、この袒門頂肘に対し、超有効な技がある。それがローキックだ。

その低い体勢のおかげで、袒門頂肘もかい潜り、こちらの攻撃が一方的に勝つことができる。撃歩翻膀を素当たりでくらったあとやPKをくらったあとなど、ちょっと状況が悪いときに惜しみなく使っていこう。


アキラにはローキックが超有効。これで動きを止めて…、

ちなみに袒門頂肘以外でも猛虎や貼山靠など、アキラがメインに使う打撃技のほとんどを潰すことができるぞ。

ここからが舜帝の間合いになるワケ。いらついて再び躍歩頂肘などで突っ込んでくる場合は、向側後避払手を出せばヒットが確実。うまくいけばカウンターヒットでダウンを奪うことができるので、強い連携になる。強引な選択、投げに対しても、もちろん迎撃が可能だぞ。

対アキラ戦では、とりあえずローキックで間合いを計るのが大切だ。

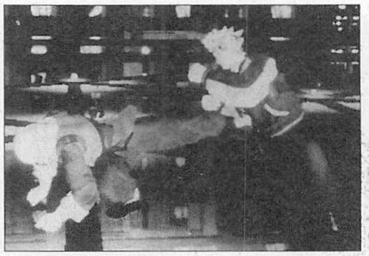

向側後避で次の反撃をかわす。読まれない程度で使うのがコツ。

対キャラ別ワンポイント VSジャッキー

なにかと問題が出てくるジャッキー戦。肘ガード後の読み合いも重要だし、なんといっても酔い覚ましとなるビートナックルの存在が邪魔になる。

多用は禁物ローキック

ジャッキーの動きを止めるためにローキックを使う。基本的には間違った行動ではない。しかし、ローキックをガードされた場合、ビートナックルが返し技として決められてしまうのだ。飲酒1杯分減らされるほか、結構なダメージも同時に与えられてしまう。この理由によって不用意にローキックを出すことができなくなってしまう。


ジャッキー戦でローキックをガードされると反撃が怖い！

ビートナックル対策あり!!

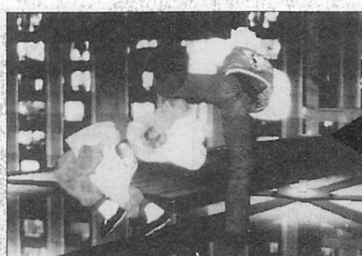
ローキックの返し技になってしまうビートナックル。舜帝の顔が真っ赤になるほどの飲酒状態、またはその状態になられたくないがゆえ、闘い慣れたジャッキーは、必ずビートナックルを必要以上に多用してくるハズ。

ビートナックルは嫌な技だが、ここがジャッキー戦でのキーポイントとなるのだ。

ビートナックルをガードしたら相手はコマンドミスが無い限り、絶対にバックナックルかスピンキックを出してくる。この理由は説明しなくてもわかると思うが、ビートナックルの硬直が長く、返し技でなんでも決まってしまうから…。

だから、ビートナックル連携は1セットとしてガードしてほしい。で、ビートナックルの対策だが、なにが有効か挙げると、それは「転身双冲掌」になる。


ビートナックルに反応できたら、ガード後すかさず…、


転身双冲掌を出せば、次の連携をかわしながら攻撃が可能。

ビートナックルをガードした時点で、すぐさま転身双冲掌を出すと、連携攻撃の裏拳、スピンキックをかわすことができ、スピンキックの場合は確定でヒットするのだ。裏拳の場合も、ディレイ気味で出してくればヒットは確実。

これで飲酒5杯分に近付くことができる。

ちなみに肘ガード後も転身双冲掌を出せば、肘連携に対しては有効だが、肘→肘をやられるとよろめき、肘→ローキックを出されるとカウンターを取られてしまうので注意。

対キャラ別ワンポイント VSラウ

手数で完全に負けてしまうラウ。ライバルは地掃腿だ。単発で肘、または中段蹴りからの地掃腿。これを潰すには側端脚（⇨K）、ローキック、仰飲杯手（⇨P）がリスクが少なく、基本となる。が、あくまでも最速のタイミングで反撃を行った場合のこと。

酒を8杯以上飲んでいるときは、仰飲杯手からさらにコマンドを入力（仰飲仙手）。肘、中段蹴り後は、これが一番お薦めになる。

本音をいうと、ローキックが安定になるが、その後再び地掃腿を出されると、これまたきつかったりする…。

飛燕転身掌には機敏に反応

意外に攻め立てられてしまう飛燕転身掌（⇦⇦P）。飛燕連掌（⇦⇦P⇩P）へ派生された場合、Pで簡単に止めることができ、有利な状態にできる。しかし、飛燕掃脚（⇦⇦P⇩K）へ派生した場合は足を払われてしまう。もし、ガードができたとしても返し技は存在しない、裏をかかれた強い連携だ。

しかし、舜帝はこの2つの攻撃連携の両方を潰せる技を持っている。それが「挑腕擦拳（⇩⇘⇨P）」だ。

飛燕転身掌に素早く反応することができれば、ラウ側にそれを止める術がない！確実にダメージを狙えるポイントとも言える。

なお、酒を6杯以上飲んでいるときは、挑腕栽手（⇩⇘⇨P⇦P）に派生できるため、その後の空中コンボでさらなるダメージが期待できるぞ。


飛燕転身掌を見たら、機敏に反応！


最速で挑腕を出せれば、確実な返し技となる。これ重要!!

このクソじじい!と叫ぶ前に
VS SHUN

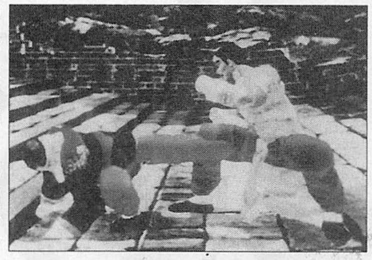
性能自体はたいしたことないシュン。しかし対策を知らないとボコボコにされてしまうぞ。

決して強くはないんだけれど、相手にするのはなんかイヤ…。そんなイメージの強いシュン。その理由は、何らかの技を〝スカす〟攻撃が多いからだ。しかるべき場面でしっかり2択をかけているのに、肩すかしぎみにヒラリヒラリとかわされて…というパターンが実に多い。こうならないためにも、シュン用の戦法をしっかり覚えておこう。

最重要!ローキックをくらったあとの攻防

シュンが多用する技としてまず挙げられるのがローキック。かなりのスカし性能を持つこの技は、こちらの攻撃を止める、という点では最強の部類に入る。ローキック自体をくらってしまうのは、仕方ないこと。問題はそのあとの対処法だ。

このときには、くらった側が有利に動ける状況となる。



ガード後は、意外にスキの大きいローキック。できれば返し技を入れておきたいポイントだ。

当然シュン側もそれを分かっていて、エスケープや向側後避からの攻撃を仕掛けてくることが多い。このときは、少しタイミングをずらして攻撃するのがオススメ。こうしてやれば、移動が終わったところにこちらの攻撃がヒットしてくれる。

リーチの長い下段攻撃を持っているキャラなら、それを使ってもいい。グリスリーラリアートや地掃腿などは、ローキックをくらったあとの反撃としてかなり有効な手段となるだろう。

こうなると、シュン側はそれに対応しようと、打撃を置いたり、ガードに徹してみたりという方法を取ってくる。そこで初めて、通常の2択が有効になってくるわけだ。

ひとつの結論を挙げれば、とにかくシュンのコンビネーションに〝付き合わない〟こと。躍起になって追いかけようとすると、シュンのペースに巻き込まれ、どんどんドツボにはまっていくことが多い。イヤ〜な雰囲気になったら、間合いを取ったり様子を見たりして一度五分の状況に戻してやることも大切だ。

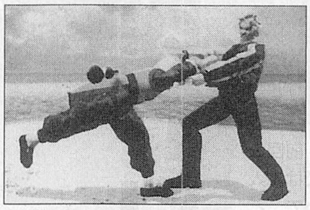
これをマスターすれば完璧?

酒を飲むことによってパワーアップをはかろうとするシュン。それだけに、投げ確定技をガードされたあとの投げ抜けの攻防は、勝負のカギを握る重要なポイントとなる。

ここで実践したい投げ抜け法が、打撃・P+G・コマンド投げ抜け。投げスカりを狙った転身双冲掌を打撃でつぶしつつ、酔歩転身肘と転身繰膀を抜けるという作戦である。ガードされたときに打撃・P+G・⇒P+Gという順番で素早く入力してやればOKだ。

使う打撃は、ある程度発生の早い中・下段ならなんでもOK。ローキックカウンター投げがあるキャラなら、それでもいいだろう。ただし、シュン側が挑腕撩拳などできた場合には、当然のごとくカウンターでくらってしまう。

より完璧を目指したい人は、ガード投げ抜けを使用しよう。素早い入力が必要だが、P+G・コマンド投げ抜けを兼用することもできるぞ。



投げ抜けにこの技を合わせてくるのは、じじいの常套手段。

▼



出が遅いので、打撃でラクラクつぶせる。打撃投げ抜け必須。

じじい戦が苦手な人に…最低これだけは覚えよう

じじい戦が苦手な人は、根本的にシュンの技を知らない、ということが多い。飲んだあとに出る技を中心に、簡単な対策をチェックしておこう。

●連撃後下蹴腿

PPから下段へと派生する技。対策は簡単。PPを見たらしゃがめばいいのだ。ガードさえすれば、投げを含む数々の返し技を叩き込むことができる。もうひとつの連携、PPの3発目は中段だが、しゃがみガードにダメージを与えることはできないのだ。



ガードしさえすれば、スキは大きい。何でも入るぞ。

●挑腕栽手・仰飲仙手

普段は単発の中段攻撃が、酒を飲むことによってコンビネーションとなる。どちらも2発目は上段となっているので、1発目ガード後、しゃがむか下段攻撃を出してやるのがベスト。仰飲仙手のあとには、さらに派生技が存在する。こちらは、しゃがむよりも下段攻撃でサッサとつぶしてしまうのが得策と言える。

JAVA TEA バトル甲子園 VIRTUA FIGHTER 3

全国決勝大会、出場者（一部）決定!!



どぉも、キャサ夫です（ウソ）。真夏の太陽がブイブイ言わせ始めた今日この頃、みなさんいかがお過ごしでしょうか。発売から早10カ月が経過したＶＦ3のほうも、暑さにめげずまだまだ熱い対戦が続いているのかな。

そんな中、今まさに行われようとしている『ＪＡＶＡ ＴＥＡバトル甲子園』。2回目の全国大会となるこの大会、今回はどんなドラマが生まれるのか。今から楽しみであります。

今現在はまだすべての結果は出ていませんが、とりあえず中間報告ということで6月29日に行われたエリア大会の結果報告をしておきましょう。キャラ別の内訳は…。

●オープンクラス
ジャッキー：4人
アキラ：2人
サラ・ラウ・パイ・カゲ・ウルフ・リオン・葵：各1人
●レディースクラス
サラ：3人
ジャッキー・パイ・ジェフリー・リオン：各1人

こんな具合です。ジャッキーの多さが相変わらず目立つ中、注目したいのが激戦の神奈川エリアを見事3位で通過したスナック葵さん。前回の森永エンゼルカップでは1人もいなかった葵を使って、どんな活躍を見せてくれるのでしょうか。

レディースクラスでは、長野代表のエンゲルサラさんかな。サラと名がつくリングネームでジェフリーを使用。女の子ジェフリーはこれまた超レア品であります。全国ではぜひとも大暴れし、大会を盛り上げてほしいものですな。

そうそう、有名人たちの結果も気になるところではあります。我らがキャサ夫（さん）は、何と今回の出場はナシ。店舗大会をサボリまくって、最終日のＧ－Ｍｏｄｅｌ予選にあわてて出場したものの、あえなく敗退してしまいました。

柏ジェフリーは、千葉エリアでまさかの1回戦負け。勝負は時の運。まあ致し方ないといったところでしょうか。

主役不在でかなりの混戦が予想される今大会。全国一の栄冠を手にするのは果たして誰なのか。はたまたどのキャラクターが？結果を楽しみに、あたたかく見守ってやりましょう。

（ちゃっきー）

JAVA TEAバトル甲子園全国大会決勝大会出場者（6/26現在）

代表地区	オープンクラス	使用キャラ	レディスクラス	使用キャラ
千葉	フジムラウ	ラウ	W.N	リオン
	ティナー	アキラ		
茨城	カゲオ・ホークフィールド	ウルフ	たてばやしあおい	パイ
群馬	影くん	カゲ	サラねえ	サラ
新潟	古式不動産アキラ	アキラ	女豹サラ	サラ
西東京・山梨	ちび太	リオン	渋谷JACKY-Co	ジャッキー
	インナハジャッキー	ジャッキー		
	明大前ちゃっきー	ジャッキー		
	大島ジャッキー	ジャッキー		
神奈川	スナック葵	葵	MORO	サラ
	アストロジャッケイ	ジャッキー		
	張　五飛	サラ		
長野	悪魔パイ	パイ	エンゲルサラ	ジェフリー

大人気外伝シリーズ



「永遠のヒーロー」だけではない。

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』外伝II

TERRY

天獅子悦也

オリジナル新連載

本格メカバトル発進！



DUELLING DOLL —ZERO—

河澄　翔

大好評連載陣

■「エクスカリバー！」巣田祐里子■「グルーヴオンファイト」渡那部伸枝■「ネコノミコン」あきよしよしあき■「KOF・G」鷹岬　諒■「ティンクルスタースプライツ」さいとうつかさ■「鉄拳3～DESPERADO」五十末千夜■「パラレルトラッパーズ」いのうえ空■「速攻生徒会」小川雅史■「みんなはどう？」G=ヒコロウ■「ゲーパロ4コマグランプリ」■「クリックりんく」森田屋すひろ■「Gun Blue」司　淳　他

COMIC GAMEST 月刊コミックゲーメスト

熱く、激しく燃えたぎる闘志大爆発号

定価500円（税込）

9月号は7月30日〈水〉発売

コミック ゲーメスト8月号絶賛発売中!!

「さくら がんばる！」驚きの最終回!?

●単行本②巻は8月25日発売●



[さくらがんばる！]
中平正彦

★夏のコミケットを15倍楽しむための特集★

「コスプレ&夏コミ準備特集」!!

★読者の超美麗イラストが満載！
★話題のコスプレコーナーが充実！
★他誌を圧倒！個人情報コーナー
★話題沸騰！人気投票コーナー

投稿募集

★ゲーメストワールドでは、常時投稿を募集しています（詳しくはゲーメストワールドを見てね）。
あて先
〒101東京都千代田区神保町1-26
（株）新声社
ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね

KOFファンに朗報！

ワールドムックシリーズvol.6「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97オープニングフェス」(仮)

8月発売予定

「K.O.F.'97」カラー／モノクロイラスト大募集!!
宛て先：ゲーメストワールド「KOF'97オープングフェス」係
締め切り：97年7月25日(消印有効)

絶対満足の巻頭特集！



（▲大阪府　東彌麓さん）

こーんな雑誌、見たことないっ
今一番はじけてる
ゲームファンのための投稿誌!!

GAMEST WORLD ゲーメストワールド Vol.21

7月25日発売!!

定価550円

今回は上級者向けです

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

WARNING!!

RANK: VERY HARD（とっても）

かなりきてます

WARNING!!

限界への挑戦 ファジィ・ブロッキング 実戦投入せよ

極限のストIII対戦を求めて

前回予告したとおり、今回は連続ブロッキング入力に関する内容をお届けしよう。ただし、今回の記事内容は完全に上級者向けで、しかも、この記事を読んですぐに実戦投入できるものではない。

少なくとも、自キャラがしっかり動かせて、基本的な（前回の内容のような）ブロッキングがこなせるようになってからチャレンジすることをおすすめする。

まぁ、対人戦で実戦投入するのは、上級者でもかなりの訓練が必要なんだけど、理論的にはそれほど難しい内容ではないので、初心者もこれを読んで、CPU戦で試して（練習して）みてはいかがだろうか。

→・↓連続入力によるファジィ・ブロッキング

さて、前回の予告はもちろん、ムックやこれまでの本誌でも→・↓・→・↓・（・はニュートラル）とレバー入力するブロッキングについては何度か扱われている。

詳しい理屈はカコミ記事を見てもらうとして、要はある程度以上の速さで→・↓・→・↓・を連続入力していれば、キャラクターがカクカク屈伸している間、ずーっとブロッキングできる状態を維持しているのだ。

ただし、→ブロッキング状態に下段技が来たり、↓ブロッキング状態に中段技が来たりすれば、もちろんくらってしまう。

このような→・↓・の連続入力は、一般的な"一発入力"のブロッキングとは、使い方、狙い方がかなり違うテクニックとなっている。ここでは、このような→・↓・の連続入力によるブロッキングを"ファジィ・ブロッキング"と呼ぶことにしよう。

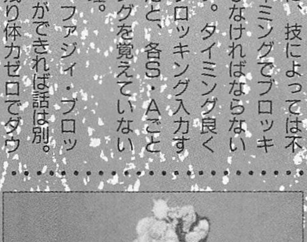
これに対し、普通の一発入力のブロッキングを"ピンポイント・ブロッキング"として話を進めていこう。

では、このファジィ・ブロッキング入力ができると、どのような利点があるか見てみよう。

利点その1 対S・Aブロッキングが楽になる！

多くのスーパーアーツ（以下S・A）は多段技になっているうえに、技によっては不規則なタイミングでブロッキング入力しなければならないものも多い。タイミング良く一回ずつブロッキング入力するやり方だと、各S・Aごとにタイミングを覚えていないとまず無理。

しかし、ファジィ・ブロッキング入力ができれば話は別。例えば、残り体力ゼロでダウンさせられたときに、ダッドリーがロケットアッパーを重ねにきたとしても、タイミングもクソも関係ない。起き上がる前からなにも考えずにファジィ・ブロッキング入力をしていればOK！ 一発目をブロッキングしたあとも、そのまま→・↓・と、入力を続ければ全段ブロッキングできちゃうのだ。


タイミングを取る必要もなく多段技をブロッキングできる。

なぜ連続ブロッキング入力できるのか？

○→→→や↓↓↓と入れ続けてもブロッキング再入力不可時間の存在により、ブロッキングは成立しない。
○再入力不可時間は、入力したブロッキング方向と後ろ要素のあるレバー方向以外のレバー方向、すなわち→ブロッキングならば↑・↗・→・↘・↓、↓ブロッキングならば↑・↗・→・↘の方向にレバーを入れることによりキャンセルできる。これは地上、空中を問わない。
○右記のシステムにより、レバー↓ブロッキング有効時間中に→を入力するとレバー→ブロッキング有効時間に移行できる。もちろんそこから↓でレバー↓ブロッキング有効時間に戻ることも可能。

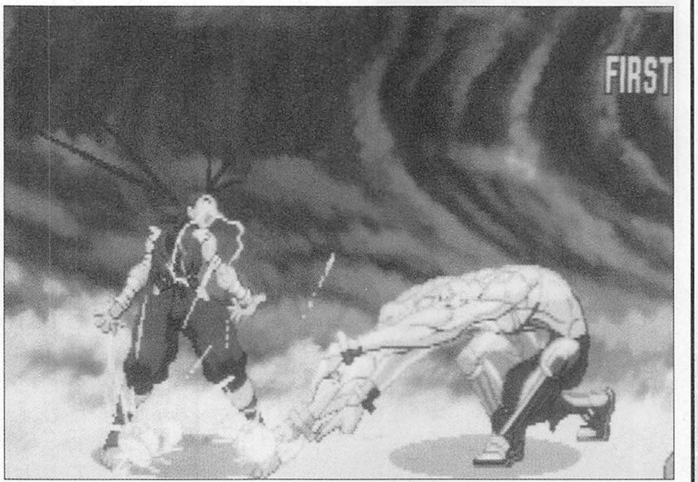
（No.196より抜粋）

結論
要するに、ある程度の速さで→・↓・→・↓…という入力をすれば、ずーっとブロッキングできる状態を維持できるのだ！

ブロッキング・マニアックス 外伝〜撮影現場ウラ話

ストⅢビデオにはブロッキング・マニアックスなるコーナーがあって、すべてのスーパーアーツをブロッキングしまくっているんだけど、このコーナーの収録のときに、一番多くNGを出したスーパーアーツって、何だと思う?答えは意外にも、ネクロのエレクトリックスネーク。たった3段の技なのに…なぜ?

理由は簡単、この技って3発くる電流がすべて下段判定なので、ファジィ入力ではブロッキングできないのだ。他のスーパーアーツは基本的に、➡でも⬇でもどちらの入力でもブロッキングできるから、ファジィ入力でサクっと収録できたんだけど、エレクトリックスネークだけはタイミング勝負、気合の⬇ブロッキングでやるしかなかったのだ。ということで、実戦でもこの技には気をつけよう。



ブロッキングするのが実はかなり難しいことが、当日になって発覚し大騒ぎになった…。

利点その2 空中ブロッキングに最適！

もともと、空中ブロッキングは〝保険で入れておく〟的なものなので、空中ブロッキングをファジィ入力にするのは非常に効果が高い。

ストⅢではかなり重要な攻め手となる空ジャンプからの投げ（いわゆるスカシ投げ）を狙う場合はもちろん、ジャンプ中に技を出す場合でも、直前までファジィ・ブロッキング入力をしておくようにすれば、空中戦で負けることは少なくなるだろう。



多段対空もなんのその。

空中でのファジィ入力をマスターすれば、空中ガードがないストⅢにおいて、ほとんどそれに近い、もしくはそれ以上の恩恵にあずかることができるのだ。

利点その3 中間間合いの牽制技をブロッキングしやすい

中間間合いで、お互いにスキをうかがってじりじりした地上戦になっているとき、相手が不意に出して来る牽制技をブロッキングするのは難しい。狙いを絞って、意識を集中していれば、ある程度は目で見てから反応してピンポイント・ブロッキングできるかもしれないが、それでも厳しいだろう。そもそも、いつ出されるか分からない牽制技に意識を集中していては、そのあいだの自キャラの動きが悪くなるのは目に見えている。

このような、中間間合いで不意に牽制技がきそうなときにも、ファジィ・ブロッキングが有効。ある程度、読みでいいから、牽制技が来そうなところでファジィ入力のブロッキングをばらまいておくのである。

牽制技の弱点

もちろん、ファジィ入力では、足払いなどの下段攻撃やリープなどの中段攻撃に対しては、（単純に考えて）5割の確率でしかブロッキングできない。

しかし、ここでちょっと、各キャラの〝中間間合いにおいて使用頻度の高い牽制技〟を頭のなかに思い浮かべてみてほしい。アレックスなら立ち中キック、リュウなら立ち大キック、ダッドリーなら立ち中or大パンチあたりかなぁ、とか…。もう気づいたであろうか、使いやすい牽制技の多くは➡でも⬇でもどちらの入力でもブロッキングできる技なのである。

このような牽制技を使う間合いというのは、多くのキャラにとってリープを出すにはちと遠い、という間合いになっているので、中段攻撃に関してはそれほど警戒を必要としない間合いと言える。

しゃがみ大キック等のリーチのある下段攻撃も、出るのが遅い技が多く、反応でガードに移行できるはずだ。

くれぐれも間合いに注意

地上戦におけるファジィ・ブロッキングは、相手の牽制技がぎりぎり届くような間合いではローリスクだが、ある程度間合いが詰まってくると話が変わってくる。

具体的に言うと、相手キャラの持っている〝痛い連続技〟の〝起点となる下段or中段技の射程内〟に入ったら、ファジィ入力そのものに、常にある程度のリスクをともなってしまうのである。

このような間合い内に入ってまで、ファジィ・ブロッキングを使おうとするなら、相手キャラの連続技のダメージ、起点となる技の性能（主にリーチ）、自キャラ及びプレイヤー自身のブロッキング後の反撃能力、試合の状況など、色々な要素を考えてリスクとリターンをハカリにかける必要がある。

地上の接近戦におけるファジィ・ブロッキングは諸刃の剣と言えよう。

習うより慣れろ！ 最大の難関

ファジィ・ブロッキングを実戦で使いこなすには、どれだけ無意識に➡・⬇・連続入力できるかが重要なポイントで、この段階で〝ファジィ入力することそのものに意識をもって行かれている〟ようでは、相手がいきなりダッシュ投げなどの行動に来た場合に、いいようにやられてしまう危険がある。ブロッキング後の反撃も甘くなりがちだ。

ということで、ファジィ入力を実戦レベルでモノにするには、かなりの基礎訓練が必要。次ページからの練習法を参考にして、がんばってほしい。

上級者向けの初心者救済計画（意味不明）

ファジィブロッキングを覚えるぞ

大丈夫。難しいとはいえ、やる気のある人なら十分にこなせる新戦法だ。順序よく覚えていこう。

担当：修業したP・鈴木

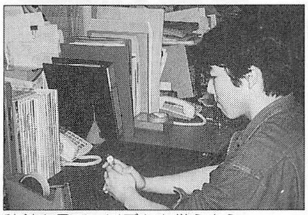
ステップアップ方式で極めよう

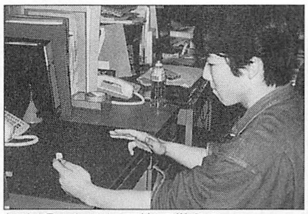
いきなりファジィを使いこなそうとしても、さすがにそれは無理というもの。何事にも準備・練習は必要だ。というわけで、ファジィを無意識のうちに使いこなせるようになるための順番をこれから示していくので、1つずつ確実に極めていこう。

ステップ1 タイミングを覚えろ!!

まずはタイミングをとろう。とりあえず、画面ではなく、君の腕時計でも見よう。そして、囲み内のリズムをよく覚えるのだ。

レベル1（初級）…1秒に2回レバーを入れる早さ
目安曲…「お馬の親子」「ももたろう」
レベル2（中級）…秒速4回
目安曲…V・Sのリスのパペットショーの中P・小P「たき火」
レベル3（ここまでがんばろう）…1秒に6回
目安曲…ドラ○もんのオープニングテーマ


秒針を見て、リズムを覚えよう。


机を叩いたりして体で覚える。

とりあえずはレベル1でいい。頭の中にリズムを叩き込もう。歌っても構わないが、他のプレイヤーに笑われるぞ。

ステップ2 コマンドを覚えろ!!

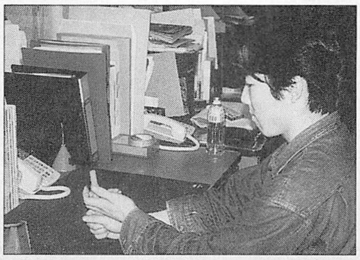
次に、ファジィのコマンドを覚えておく必要がある。

これがファジィ・Bだ!!
➡・⬇・➡・⬇・➡・⬇…
（・はレバーニュートラル）

このコマンドの矢印部分を、先に覚えたタイミングに合わせて入力していこう。

とりあえずはレベル1から始めよう。このままレベル3まで一気に覚えてしまってもかまわないが、悪い入力法を体に覚え込ませてしまうと、あとから苦労するハメになってしまうので、とりあえずはレベル2まで覚えておくだけでいい。レベル2でひと通りの動きができるようになってから、ドラ○もんに挑戦だ。

※ここまでの内容ならば、ゲームセンターへ行かずともイメージトレーニングの範囲で十分まかなえる。ファジィを効率よく覚えたいひとは、ヒマな時間に遊び感覚でエンピツをレバーにみたててプレイしてみよう。また、お金を入れないで（お店の迷惑も考えること）、レバーを握ってみるのも練習法のひとつだ。


何でもいいからレバーに見立てて、イメージトレーニングだ。

ステップ3 本物のレバーはひと味違う!!

それではいよいよ本物のレバーを使っての実践演習だ…、とその前に、ゲーメストのストIII担当ライターのレバーの持ち方、ファジィの入力方法を紹介しておこう。マネする必要はないけど、参考までに。上から持つ人、下から持つ人、君はどっち？（94ページを参照）


このとき、君の運命は決まる。

ステップ4 いよいよお金を使うぞっ！

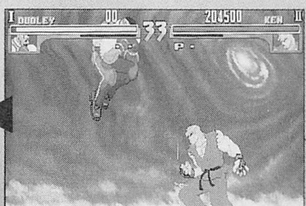
では、入力方法のコツを飲み込めた人から、実際にファジィ入力をCPU相手に練習してみよう。

―ワンポイントアドバイス―
レバーニュートラルはレバーを入れない、つまりレバーから手を放すなり手の力を抜くなりして、レバーのバネの力（元に戻ろうとする力）を利用するといい。レバー入力のコツでも紹介されているが、とても重要なことなので重ねて記しておいた。

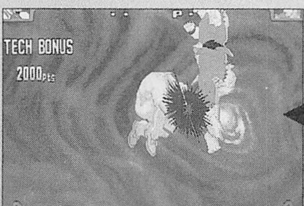
ステップ5 まずは空中ファジィだ!!

ジャンプ中に受けるすべての打撃はブロッキングで返すことができる。➡でも⬇でも問題なく相手の攻撃を弾くことができるのだ。つまり空中でファジィ入力を行えば、オロといぶきの空中投げを除いた技、例えばリュウ、ケンの昇龍拳などは絶対にくらうことはなくなる。レベルアップすれば、神龍拳や超電磁ストームなどのSAに対しても無傷で着地することが可能になる。そう、空中ファジィは強力な防具としての役割を果たしているのだ。まずファジィ入力の恩恵を受ける場所、それが空中だ。

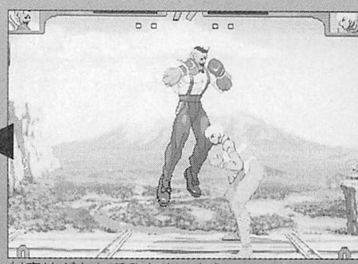
―練習法―
ひたすら相手に跳び込んでファジィコマンドを入力し続けよう。相手が対空技を出してこなかった場合は、再び垂直にジャンプすること。

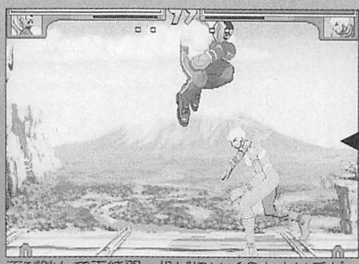


あー、そんないきおいで跳んだら神龍拳をくらってしまうよ…。



でも大丈夫。カコ、カコ、カコ。気持ちいい。


対空技がとんでこなかったら、


再び跳んで再練習。投げにいくのもよい手だ。

―これはダメよ―
○空中にいるときに対空技をくらってしまう……レバー入力を見直す。
○跳んですぐ相手に攻撃をされてしまった…もう少し速くファジィ入力を開始しよう。⬈☆➡・⬇・…の☆の部分の時間を縮める努力をしよう。



上にはねたときが反撃のチャンスだ。

――応用してみよう――

(1)ブロッキングに成功後、相手との距離が近ければ適当なボタンで反撃しよう。相手との距離が遠い場合は、引き続きファジィ入力を行う。

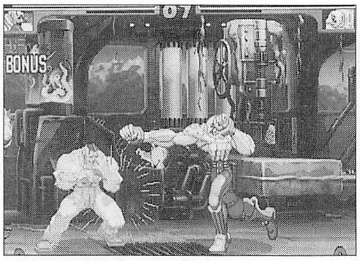
(2)ファジィ入力を行いながら相手方向に跳び込み、相手が技を出してこなかった場合は、自キャラが相手と密着して着地した瞬間に投げを狙う。

ステップ6 そしていよいよ地上入力!!

空中ファジィに比べて、ややブロッキング成功率が低い（どんなに完璧なファジイであっても）のが、この地上ファジィ。しかし、ブロッキングに成功したときの反撃技の威力は大きい。この威力は魅力的だ。ハイリスク・ハイリターン行動であるといえる。まあ、覚えておいて損はないだろう。

――練習法――

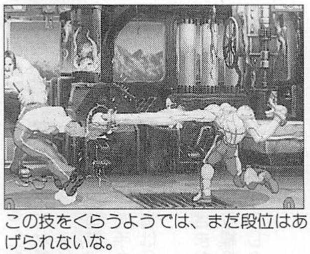
いついかなるときに相手の攻撃が襲ってきても対抗できるように、常にファジィ入力をする。



この辺の間合いでカクカクしてみよう。

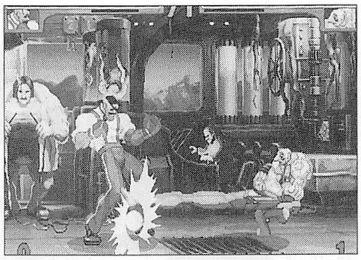
――これはダメよ――

○立ちガードでも屈みガードでもガードすることができる、上下段攻撃にブロッキングをかけることに失敗する…レバー入力を見直すか、レバー入力スピードを若干上げよう。


この技をくらうようでは、まだ段位はあげられないな。

――これは問題ないよ――

○足払い等の下段攻撃や、リープ等の中段攻撃をくらってしまう…これは心配ない。レバー前ブロッキングを入力したときに下段を出されればもちろんくらってしまうし、下ブロッキングを入力したときに中段を出されれば、これまたくらってしまう。これは必要経費と考えて、続けてファジィの練習をしよう。

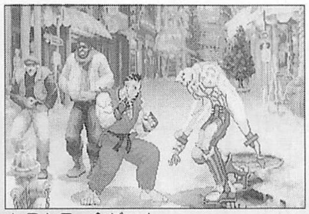

こういう技は仕方ない。くじけるでないぞ。

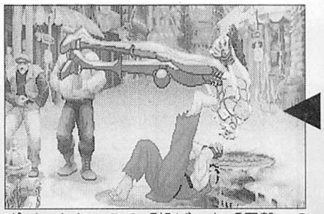
○レバー入力に疲れる…これも練習を積むことで解決。たまにはガードで休もう。

――応用してみよう――

(1)ファジィ入力をしていると、少しずつではあるが相手方向に近づいていく。この間合いが投げ間合いになったときに相手を投げにいく。

(2)レベル2の早さからレベル3の早さにスピードを上げる。


カクカク…今だっ！


ポイッとな。この「投げ」と「反撃」の両立が難しい。

ステップ7 本命の反撃を決めろ!!

あとはブロッキングに成功した後の反撃を決めるだけだ。これも順序よく覚えていこう。

(A)前号の「ブロッキング後の反撃」ページを読んで、自分の使いたい反撃技を1つ覚えておく

とりあえず練習なので、1つだけでいい。どんな状況でも狙えるような連続技がいいと思う。

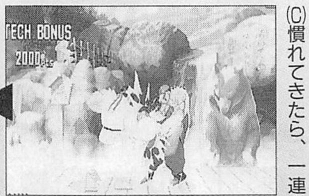


とりあえず、俺はこの技がいいな。この大Pは重要だ。

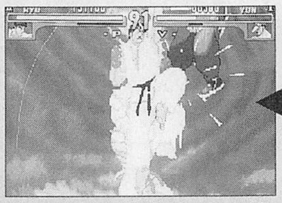
(B)ファジィブロッキングに成功したら、自分の選んだ反撃技の初めの1個の技をすぐに決める

例えばユン&ヤンが、「中P→大P→虎撲子→SA」という反撃を考えたならば、ブロッキング成功後に中Pだけでいいから、**なるべく早くボタン**を押すようにしよう。ここが肝心だ。急いで反撃に転じないと、せっかくブロッキングに成功しても意味が薄くなってしまうぞ。

(C)慣れてきたら、一連の連続技にチャレンジしてみる



大Pから中昇龍拳、そして…、


真！しょーりゅーけーん。6割の体力はもらったぜ。

あとは簡単、連続技を完成させるだけ。ここまでできれば、君は約1人前のファジィブロッカーだ。とりあえずは次号までに極めてみたり、応用させたりしてみるといい。今回はファジィの気持ちよさを味わうレベルで合格だ。がんばろう。

――つぶやき――

練習に必死になるあまり、CPUに負けまくってるとムダが多い。負けそうになったら素直に闘って、次の相手にまわすことも考えよう。


ムダな負けは上達の妨げになる。サクッと逆転しよう。

ファジィはここで練習せよ

何かすごそうなタイトルだが、普通のCPU攻略だ。

●アレックス
ファジィ練習にはあまり向かない。パワーボムの間合い外でカクカクしてみよう。

●エレナ
いい相手だ。跳べば対空してくるし、近づけば多くの技を出してくる。投げは無視して、徹底的に密着しよう。

●リュウ
ケンよりも投げの数が少なくて助かる。中間間合い（投げが入らない）をキープして、のんびり練習しよう。波動拳は狙い目だ。

●ケン
ケンに地上ブロッキングを狙うと投げてくる。よって空中ファジイの練習相手と考えたほうがよさそう。跳び込んで昇龍拳を出させよう。

●いぶき
投げを出されることもまれにあるが、基本的に地上ファジィが練習しやすい相手。ただし、TCなどの、下段・中段・スライディングには注意しよう。目で見てからガードorブロッキングできれば強い。

●ショーン
トルネードにブロッキングできるようになると気持ちがいい。リュウビキャク（かかと落とし）にはタイミングを合わせてブロックすること。

●ダッドリー
跳べばアッパーを出してくる。地上戦では投げが多くて練習しにくいが、SAを狙ってファジィを出す価値はある。

●オロ
仁王力は嫌だが、地上ブロッキングは比較的出しやすい相手。人柱渡りはファジィではブロッキングできないぞ。

●ネクロ
こいつもいい練習相手。空中で、地上で、たくさん狙ってみよう。ただ、負けそうになって真面目にプレイしても、間に合わず負けるときが…。

●ユン&ヤン
一番いい練習相手。なんといっても、小P連打モードをファジィですべて防いだときの気持ちよさ…めざせ幻影陣パーフェクトブロッキング。

●ギル
基本的に対空が強いので跳んで練習。地上戦も可だ。

ちょっとだけ難しい話も

ファジィブロッキングは、ドラ○もんの早さ以上でレバー入力を行えれば、絶対に上下段攻撃、上段攻撃をくらうことはない。ならばこの早さまでレバー入力を極めてしまえば、これ以上修業する必要がないのか、と問われれば、そうでもない。

ここからは超熟練者向けの内容なので、心して聞こう。

例えば、相手キャラが出してきたリープを目で見て確認することができたときに、レ

バーが前に既に入ってしまっている場合は、高速で⬇・➡とレバーを入れ直せば、改めてリープにブロッキングを狙うことができる（この操作ができない人は、リープを見たらとりあえずガードだ）。

同じように、ダッドリーやネクロの大足払いなど、見てからガードが間に合う攻撃に対しても、⬇・➡・⬇と急いで（タイミングも合わせて）レバーを入力すれば、確実にブロッキングに成功できる。



見てからガードできる技は要チェックだ。

この高等テクニックを成功させるために必要な能力は、

(1)気がついたら高速で手をカクカクさせていた（さらにスピードアップさせていた）

(2)相手の動きが見えるほど余裕ができた（ガードと同じ、無意識のレベルまでファジィ入力ができた）。

といったところ。このピンポイントファジィブロッキングができれば、君はそう負けないはずだ。修業あるのみ。

次号予告

次回は、いよいよ大詰め。ファジィを使用した駆け引きについて説明する予定。興味のある人はファジィを極めよ。

ニュートラルが重要 メストライターレバーの握り方

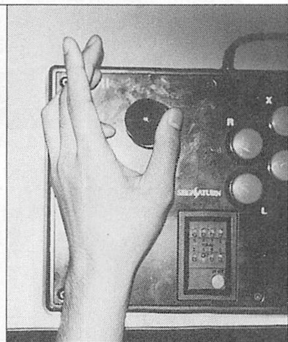
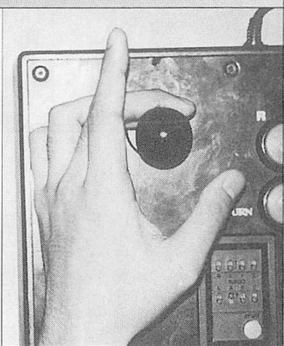
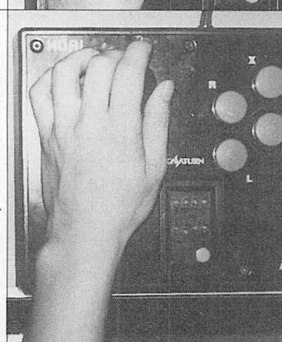
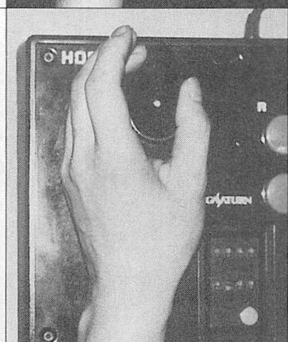
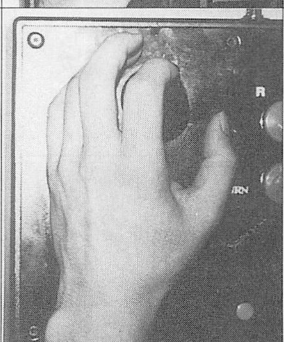
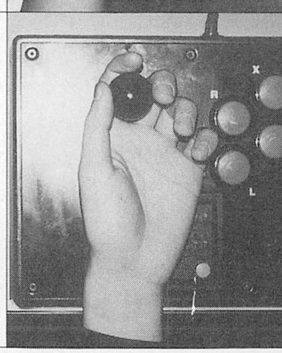
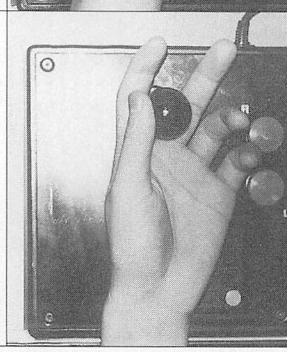
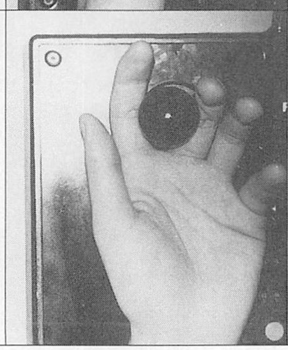
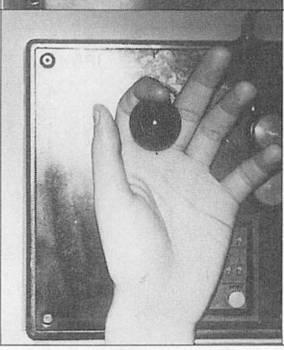
さて、レバーの持ち方、ファジィ入力の仕方は三者三様だが、一つだけ共通していることがある。それは、ニュートラルの入力は、レバーを手で動かして入れるのではなく、レバーから一瞬手を離して、レバー内部のバネの力により勝手にニュートラルに戻るのを利用している点である。

だから、あんまりがっしりとボール部分を握るようなレバーの持ち方は、ファジィ入力には不向きかも。

同じ理由により、レバーのコンディションによってもかなり調子が左右されてしまう。普段自分が練習している台と多少レバーの堅さが違ったりすると（なんかうまくいかねぇ…）てな感じになりやすい。

ほかのコマンド入力と同様、1P側、2P側で得意、苦手もあるだろう（ちなみに筆者は2P側がダメ）。

これらの問題は、さまざまな条件のもとで練習、実戦を繰り返すことによって解決するしかないだろう。

	通常のにぎり	右	左	下
K-TANの場合	 まあ、普通のかぶせ持ち。	 人差し指で右に押している。	 親指で左へ押す。こりゃ普通ですね。	 これが変わってる。中指で下入力！これでうまいんだからケチはつけられない…。
P・鈴木の場合	 これもまあ、普通のかぶせ持ち。	 これもまあ、K-TANと大差ない。	 やっぱり、左は親指で安定ですかね。	 下入力は人差し指。一番普通っぽいかね。
REDの場合	 ごく普通のワイン持ちですな。	 右は、親指で。これは問題ないんすよ。	 左は手首かえさなきゃいけないんで、苦手。	 下は人差し指で。これは問題なし。

ストⅢの小ネタ大ネタ大全集

夜行魂 第4の軌道

今までスペースの都合で載せられなかったが、実は夜行魂には小、中、大で出した軌道とは別の「第4番目」の軌道が存在するのだ。

その出し方とは、コマンドを入力してボタンを小、中、大すべて同時押しにすればいい。

これでほぼ真上に飛んでいく夜行魂が出る。もちろんこの第4の夜行魂は真上方向に飛んでそのまま消えてしまうことはなく、きちんと放物線を描いて自分より1キャラ分ぐらい前に戻ってくるのだ。

さて、この第4の夜行魂、果たしてどのようにして有効利用できるのだろうか？

前々回に紹介した夜行魂の戦法では触れていないものであるが、起き攻めに使うのである。

まずは相手を転ばすところから始まる。実戦ではあまり狙えないが、最もいいのは鬼ヤンマにSAキャンセルをかけて夜行魂を出すのがいい。こうすると相手の起き上がりに少し遅れて上から夜行魂が接近してくるのだ。

まぁ別に鬼ヤンマの後でなくても、とにかく転ばせてからすぐに夜行魂を出そう。

あっ、言い忘れたけどこれは相手を端に追いつめてからやろう。そうしないと夜行魂が相手に届く前に逃げられてしまいやすい。

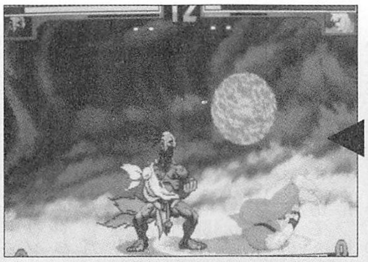
さて、夜行魂を出しておいて、相手が起き上がったとしよう。

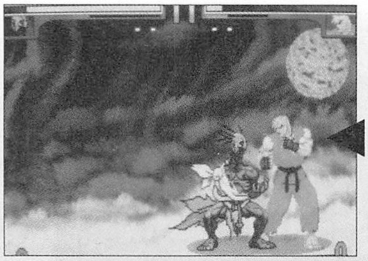
ここでオロ側は単純に下段か中段の2択をかけよう。下段は小or中足払いにして相手を転ばせないようにする。

ここでもしうまく攻撃をヒットさせたらしめたもの。後から夜行魂が相手に襲いかかるのだ。あとは立ち中K→仁王力等の連続技を入れていこう。

この起き攻めは非常に強力で、しかも第4の軌道の夜行魂が最も適している。


鬼ヤンマにSAキャンセルをかけて夜行魂を出す。


夜行魂は小中大同時押し!!


すると相手の起き上がりにいい感じで戻ってくる。

ワシとアタイは最強よ!!

ストⅢの対戦は主流が2つあり、1つはブロッキング使いまくり、もう1つは普通の対戦、というものだ。ここで前者は後者に対してやや有利。

ここではブロッキング使いまくりの対戦における、最強キャラ2人を見てみよう。

☆1人目

名はオロ。彼のスゴイところはリープが強いのもそうであるが、ブロッキング不能技である仁王力を装備していることだ。

しかも空中投げも完備しているので、相手はブロッキングを狙いにくい。しかしオロ側はバンバンブロッキングを狙える。

つまりオロは強ぇーということになる。

☆2人目

名はいぶき。彼女もオロと同じように、性能のいい中段、そしてブロッキング不能技である雷打を完備している。もちろん空中投げもある。

雷打はガードされても特に問題ない技なので、バンバン使っていこう。

また、ブロッキング成功後のダメージにも注目。前々回に紹介した旋↓TCを極めれば、ブロッキングから立ち小K→立ち中Kキャンセル旋とつなげば1回のブロッキングで体力3分の1ゲット!!

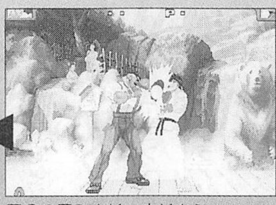
つまりいぶきも強ぇーというわけ（理論上だけどね）。

ダッドリー コークスクリューファンの方へ

コークスクリューを用いた減りのいい連続技を紹介。

●ジャンプ攻撃→TC（中K→大K）→TC（屈み小K→中K）→キャンセルダッキング（移動のみ）→Sキャンセルコークスクリュー。

スクリューが根元からあたるので気持ちいい。一度お試しあれ。


TCの屈み小K→中Kから…、

キャンセルダッキング、一瞬遅れて、



スパパパパーン!!ってね。見た目もいい。

リュウ 立ち小Kは偉大だった

下段を捨てる!

ジャンプ攻撃を相手にガードさせることができたとき、着地してからそのほとんどの行動は、小足払いから中足払い、またはリープアタックへと2択をかけていた。

しかし、着地したときに出す基本技は、小足払いよりも立ち小Kのほうがよい。なぜならば、立ち小Kを相手にガードさせると、そのあとお互いの硬直が解けて同時に動けるようになり、リープアタックをヒットさせやすくなるのである。もちろん、中足払い↓上段足刀蹴りを狙ってもいい。

要するに、立ち小Kを相手にガードさせることによって、より2択攻撃をかけやすくしているのだ。それに、立ち小Kを挟んでいるので、リープを出しても投げられない。これは、ヒットさせても相手のほうが先に動けてしまう小足払いよりは断然いい。

が、ジャンプ攻撃を相手がガードしたとき着地に出す技をブロッキングされやすい。そこは、着地にすぐ立ち小Kを出して、連続ガードさせれば問題ない。ジャンプ攻撃を、ブロッキングされた場合は仕方ないが…それでも、かなりの戦力としてプラスされるはずなので、ぜひ試してほしい。

東京ガリバー通信

第47号

いよいよ夏！ガリバーも着実にパワーアップをはかっているのだ。
今回はシール作りが好きな人には見逃せないぞ!!

BANPRESTO

今度は日本一のプリントハウス！

おなじみ東京ガリバー松戸店があり、バンプレストの本社ビルでもあるピアザ松戸に、新たな目玉が登場したぞ！1Fに設置されて大盛況のシールプリント機コーナーが、5Fにもフロアいっぱいに規模を拡張して登場したのだ!!これで松戸店のシールプリント機設置台数は約30台に！「日本一のクレーンハウス」の次は「日本一のプリントハウス」の名をいただきだ！
もちろん、肝心のフレームもそんじょそこらのものじゃないぞ！定番もきちんと押さえてはいるが、シールプリント機のお楽しみといえばやっぱりオリジナルフレーム!!ガリバー＝バンプレストの強みでキャラクターものならどこにも負けないぜ!!なんせオリジナルフレームだけでも現在19種類が稼働中！しかも松戸店でないとプレイできないものがほとんどだ。表にまとめたので、チェックしてみてくれ。ガリバーオリジナルフレームはまだまだ増えていくので、新作情報は掲示板でしっかり確認だ！シール好きな友達をさそったり、デートコースに組み込んでみたりしてぜひ遊びにきてくれよな！



ここはいつもの1Fプリント機コーナーだが…。



今度は5F全体がプリント機コーナーに！20台をゆうにこえる設置台数だが、行列にともなう混雑も余裕で解消できる広さだ。

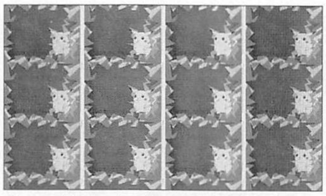
めざせ完全制覇！東京ガリバーオルジナルフレーム

- ●ポケットモンスター
- ●ぬ～ぼ～
- ●爆走兄弟レッツ＆ゴー
- ●アルプスの少女ハイジ
- ●ニャロメ
- ●のらくろ
- ●仮面ライダー
- ●スーパー戦隊シリーズ
- ●イワトビペンギン（プロトタイプ）
- ●あしたのジョー
- ●あらいぐまラスカル
- ●ジャングル大帝
- ●鉄腕アトム
- ●かめ！
- ●タツノコキャラ
- ●フランダースの犬
- ●センチメンタルグラフィティ
- ●恐怖の館
- ●ゲゲゲの鬼太郎

…これからもまだまだ増えるぞ!!



「センチ」キャラとツーショット!!キミの夢が現実に！
©NECインターチャネル／マーカス



おぉ、ピカチュウ～!!ついに「ポケモン」も登場だ。
©1995Nintendo/Creatures inc./GAME

ガリバーとコスプレダンパがジョイント！

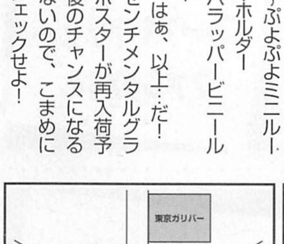
去る6月29日、ピアザ松戸6Fにてバンダイグループの俳優養成学校「ミューラス」主催（協賛：コスチュームパラダイス）のコスプレダンスパーティー「松戸に来い!! vol.1」が開催されたのだ。
このダンパの大きな特徴は、コスプレしたままガリバー松戸店で遊べること！コスプレは会場内のみというのがこういったイベントでは一般的なだけに、参加してくれたみんなにはいつもとちがった楽しさを味わってもらえたみたいだ。次回はまだ未定だが、コスプレとゲームをいっしょに楽しみたいキミは今後の情報に期待してくれ。

ガリバー松戸店 7月のプライズ情報

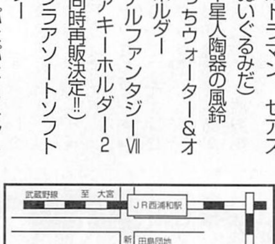
そぉ～れ、プライズ情報だべ～。今回はカッとばすぜ!!

- ●ポケットモンスターぬいぐるみ第2弾
- ●イワトビペンギンキャラクタープリントカメラ
- ●ピングーボイスメモ
- ●センチメンタルグラフィティぬいぐるみ第2弾
- ●キューティーハニーFぬいぐるみ
- ●電磁戦隊メガレンジャーぬいぐるみ
- ●フィリックス・ザ・キャット エアクッション
- ●楽しいムーミン一家レスキューポーチ
- ●タツノコキャラアソートカラーTシャツ
- ●ウルトラマンヒストリー（初代ウルトラマン、ゼアス、ティガのぬいぐるみだ）
- ●ムームー星人陶器の風鈴
- ●たまごっちウォーター＆オイルキーホルダー
- ●ファイナルファンタジーⅦフィギュアキーホルダー2（第1弾も同時再販決定!!）
- ●歴代ゴジラアソートソフトキーホルダー
- ●す～ぱ～ぷよぷよミニルービックキーホルダー
- ●パラッパラッパービニールポシェット

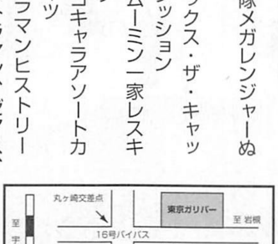
…はぁ、はぁ、以上…だ！
あと、センチメンタルグラフィティポスターが再入荷予定だ。最後のチャンスになるかもしれないので、こまめに松戸店をチェックせよ！



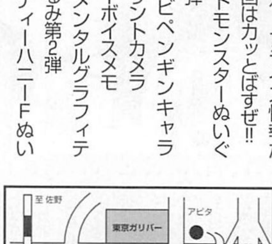
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



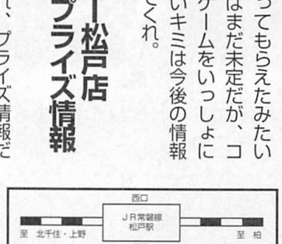
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（ＪＲ武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（ＪＲ東北本線 東大宮駅東口よりバス5分
丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（ＪＲ常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

ついについに、ゲーメストも200号直前となりました!これもひとえに応援してくれた読者の皆さまのおかげであり、感謝感激雨あらレジオン(©ニチブツ)って感じでグッ!アイランド的にもルール無用のガッツ丸出しで頑張るけん、応援よろしく。

(向こう岸代表・田渕健康)



今月のいっぱつ

君知るやコンパネ職人

★「これがレイストーム用に調整したもんや。ほら、このレバー、上下より左右のほうが少しだけ軽いやろ。それにこいつは連射するもんやないから、ボタンも他のシューティングより少しバネを強くしとるわ」

彼自身が手掛けた筐体について語りだしてくれた。

今回取材させてもらったお相手は、加山雄二さん(38)、彼は日本で唯一と云われる、ゲーム筐体をすべて手作りで作っている職人さん。業界からは「筐体屋の雄さん」として親しまれている。

そんな彼に、私は質問をぶつけてみた。

「筐体を作るにあたって、一番重要なことはなんですか?」

「まあ、色々あるけど、一番は何かと言われたらコンパネ、レバーとボタンやわな。そのコンパネでも重要なのが『バネ』と『配置』。

バネはレバーにしてもボタンにしても、強すぎたら違和感があるし、弱すぎたら頼りない。

そして配置も、各ボタンとレバーが近すぎても窮屈やし、遠すぎたら押しづらくなるもんや。意外と2~3ミリの差で、これは出てくる」

レバーとボタンだけでそんなに違うものなのか、と驚かされているうちに、また引き続きこう語ってくれた。

「それにな…本来は、各ゲームについて専用のコンパネを設けるもんやとワシは思っとる。

シューティング、アクション対戦格闘…またシューティングだけを取ってみても、縦と横、弾避けと戦略重視、溜め撃ちと連射、連射速度、この要素で全然違ってくるもんや。

だいたい、最近は格闘ゲームのボタン配置をそのままシューティングに使っとるものもある。こんなもん、話にならんわ!」

まさに職人。そんな彼ならではのこだわりと言えよう。

そこで試しに、最初に話の出た「レイストーム」用に調整された筐体をプレイさせてもらった。

「軽い…」

ゲームを始めての第一印象はこれだった。レバーはしっくりと腕に馴染み、思い通りの動きをしてくれる。

ボタン配置も絶妙だ。手をコンパネの上にバンと置いたら、ちょうどいい場所にボタンがある。

人の手に対して遠すぎず、近すぎない。そして、押す感覚も違和感がなく、ロックオンレーザーを撃ちたいと心の中で思った瞬間、もうレーザーが出ている。

プレイしていくうちに「レバー」と「ボタン」という感覚すらなくなっていくほどだ。

最初は10分程度プレイする予定が、つい時間を忘れて1時間ほどやり続けてしまった。

彼の手掛けたコンパネには、何か不思議な「魔力」のようなものが存在している。

彼の筐体は手作りのため、一カ月に2~3台程度しか生産されない。それでも店からの注文は相次いでいる。

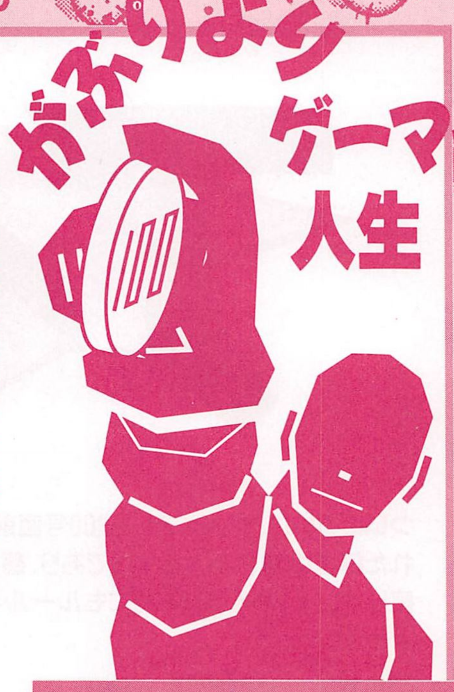
その良さがどんなものか、そして彼の職人気質はどんなものかを知ってもらえただろうか。また、実際はこれだけではなく、モニターやプレイヤーが座るイスに対しての情熱もあったのだが、スペースの都合上割愛させてもらった。また機会があったら書いていきたいと思う。

皆さんが行くゲームセンターにも、しっくりくる筐体があるかと思う。それはきっと、彼の手掛けたものであろう。

(大阪府　司隆君①)



☗(茨城県　笹乃原晋君Ⓐ)
☆ランニングランブリング。内在律弾けて候。



「超マニア向け講座」復活希望。第１弾は怒首領蜂でどうでしょう。自分でできなくても、「マニアはここまで考えている」ってのがわかるのが面白かったんですけどね。

（京都府　まるち。ぷらい君②）

板飛び クールサマー様

★ゲームやってて冷や汗以外の汗をかくなんて久しぶりかもしれない。というより最近忘れていた感覚である。

もう23歳だし年老いたのか、と自問自答する愚を犯しつつ、今日もゲーセンに向かうのである。

オレを呼ぶのは「トップスケーター」。体感、だけじゃない体汗、だ。

バイト先の近所で１プレイ100円の店を見つけてから、事あるごとにボートに乗るオレ。

昨日はスーツにネクタイを装備したリーマン姿で挑んだ。就職活動である。革靴でボードを操るのはかなり厳しい。

それに目立つ。ボーダー風の客がメインのこのゲームに、胸ポケットから携帯のヒモを垂らしたリクルートスーツの男が熱中しているのだ。しかも「やべっ」とか「まじぃ」と独り言を言いながら。

プレイを終えて我に返ると赤面は必至だ。見事にゲーセン内で浮きまくっている。でもやめらんない。まるでかっぱえヴィせんのよーに。

今日もコースにオレは向かう。授業料をたっぷり払ってきたわりには全然上達しねえテメエの情けなさに腹たって仕方ねーんだけど、次こそは、って思うんだよな、毎回。

ヴァンパイアセイヴァーのための軍資金も全部トップスケーターにつぎ込んだ。通帳の残高もアタマの隅っこに追いやった。たっぷり汗をかいて足ガクガクになって、ダシガラのようになって帰途につく日々。この間、ついに夢にまで出やがった。

こうなったら自分の納得がいくまで極めてやる。ゲームに対してここまで意欲的になったのは久しぶりだ。なんだか嬉しいねえ自分が。これが恋ってヤツですか？でも本物のボード持ってねぇんだけど。

（埼玉県　ちゃっぴー将軍君③）

☆手軽にアタイもトリックスター！なのはいいんですけど新宿近辺のトプスケのギャラリーさんたちは本物が多くておっかねえなあ厳しいなあ。

話変わって、将軍を始めとする就職活動中の皆は頑張るよーにネ♡この夏が勝負だゾ！…って自分の心配しろっつーの。

（先日、学校より卒業見込み不可を頂戴した担当より）

要望お待ちしております

★シューティングが息を吹き返してきた今こそ、増刊・ザ・ベストシューティングを作ってほしいです。

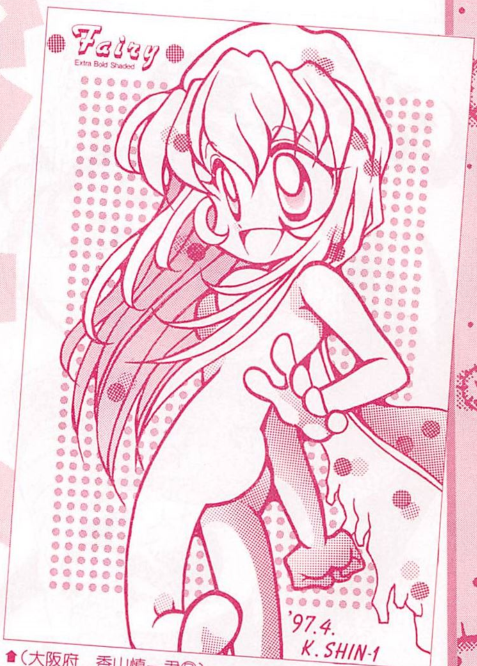
スペースインベーターから現在までのシューティング一挙紹介や、いまさら大攻略、我が心のベストシューティング（思い出のゲーム）等々、



⬆（大阪府　一日目・東5・ニ-16b美濃屋本舗MINOYA君©）
☆G-UNIVERS
星と魂が、溶け合う海へ。



⬆（愛知県　UNDER・TAKER君Ⓓ）
☆やっぱ白デスですか〜。何か身体検査の日って感じですよね（何それ）。



⬆（大阪府　香山慎一君Ⓑ）
☆ポケットファイター２には激しく出場希望。

数々のコーナーを希望。
そして一番の目玉が、決定・The Best Shooting！ いつものゲーメスト大賞のように、各部門と大賞を分けて投票するのではなく、グラフィック、ミュージック、演出、バランスの4部門を設定し、その点数の合計が最も高かったものをBest Shootingとすればよいと思います。毎年のゲーメスト大賞では、各ジャンル入り乱れての投票なので、このような方式が難しかったのでは、と思います。
また、「思い入れ点」というのがあってもいいと思います（昔のゲームはどうしてもグラフィック面で辛いものがあると思われるので）。
別部門として、アイデア賞とベストキャラ賞を作るのもいいのではないでしょうか。
その他にも、開発者インタビューとか作曲者インタビューもしてほしいですね。
2周目とかボスのイッちゃってる攻撃とかも、カラーでドーンと紹介してほしいです。
とにかく増刊だすなら今しかないっスよ。格闘だけがメストじゃないんスから（電GO！ムック出るけど）。ガレッガビデオがあれだけ売れたんですから、これも結構イケると思いますよ。
さあ、これを見た全国一千万のシューターの皆さん、あなたも新声社に葉書を出そう。
（京都府 DASH!!DERAM君④）
☆「それはいい考え」といいつつも実際には実行に移されないことで有名なアイランドだが、こればっかりは読者の皆の頑張りに懸かっている！…のか？読者のニーズを見越してモノを作るのが我々の仕事じゃねぇのかなあモゴモゴ。
まあ何はともあれ増刊のリクエストは随時受け付け中なのでどんどんお寄せくださいね。
200号記念に向けて、格闘ゲーム以外の色々な増刊・ムック企画が動いているので、そっちのほうも期待しててね。



↑（大阪府 AKD君㊢）
☆WOW！ギソギソだぜ！ジョオーニーィ！

チェーン地獄'97

★ヴァンパイアセイヴァーが好評稼働中な今日この頃。ゲーセンでは個性的なキャラクターとグルーヴした猛者どもがもさもさしております。
私の持ちキャラはバレッタ。ゲーメストNo.197の表紙を見て大感激。ありがとう藤原さん。ウヲゥバレッタ！「Bullet a Walking Hell」で略してB.W.H！誰だ変態などとヌ…
…しばらくお待ち下さい…
えー、それで、このシリーズの特徴として、チェーンコンボなるシステムが存在します（タイミングよくボタンを押すと、通常技が繋がる）。
セイヴァーデビューの私は、最初はこのシステムを軽視していました（ってゆーかできなかった）。
しかし、対戦をやっていて「強い」と感じる人は、バリバリチェーンを使っています。これが減る！下手に必殺技を使うより減る。しかも上手っぽく見える。
こりゃー使わない手はねーだろ、と思い、チェーンの練習をすることに決定。友人「K」と共に人の少ないゲーセンに行き、早速修業を開始。
サムスピの連続斬りはなぜか一発でできたので、チェーンも楽勝だと思っていたら、全然ダメでした。
どうも、私には指のスピードが欠けているらしい。ぐっ、思わぬ力量不足が発覚してしまった。
ならば、と指のスピードを限界まで上げてみる。…おお、できたぞ！感動のあまり、口からエクトプラズムが出そうになる。何だ、やればできるじゃねーか。よく考えると当然のことだが、とても嬉しい。
調子に乗った私は、さらに多段チェーンに挑戦。ビシバシ「ガキ」。ぎゃー！思いっきりボタン以外のところを叩いちまったぜ…げっ、ツメにひびが入ってやがる。
RB餓狼伝説で山崎のドリル4段（要秒間16連射）出して爪が溶けた嫌な記憶が脳裏をよぎる。
ふ、しかしゲームで負った傷は勲章さ。指はまだ、4本残っている。指パットでも作ってもっと練習するか！
練習することの大切さ、そして楽しさを久しぶりに思いだしたいい出来事でした。
（福岡県 R.C.ZAX君⑤）
☆てゆうかセイヴァーじゃチェーンできないと話にならないっていうかー。きちーけどバレッタも地上・空中チェーンきっちり押さえとこう。きばれ。
全国のセイヴァーぴちがいの皆も、今新声社で動いている極秘プロジェクト（笑）に向けて、みっちり練習しとくが吉かな。ドゥフフフ。

礼に始まり礼に終われい

★最近のゲームセンターにはめっきり少なくなった、一つの筐体での隣り合わせの対戦。
ゲーメスト杯の各ゲーム大会では、それがおこなわれているのだが、先日のストⅢ大会で、一つ思ったことがある。
試合の前に一礼ぐらいはしてはどうか、と。
最初には「お願いします」、勝っても負けても「ありがとうございました」（ここでリュウとサイクロップスの如く、熱い握手を交わしたりするとなおよし）。
同じ台、同じ時間を共有する者同士として、同じ大会に出場する者として、これぐらいの礼儀を持ち合わせていてもよいと思うのだが。
このハガキが載り、次回以降の大会で、少しでも礼を交わす人が増えてくれると嬉しいですね。
（千葉県 響木真人君㉔）
☆大会で審判やってて、開始前に礼をしているプレイヤーを見ると、心が和みますようやっぱり。
勝負も大事だけど、何よりも相手あってこその対戦だということを忘れずにね。

「この娘誰やねん」クイズ！



↑（千葉県 笹峰ひでとし君㊢）
☆さあ、今週から唐突に始まった「この娘誰やねん」クイズ！ちょっぴりマイナーなこの娘さんの名前と出場ゲームを当てよう！今回は割とマイルドかな…むしろ有名かも。
宛先はアイランド「誰娘」係まで。正解者1名にテレカ贈呈。クイズの題材イラストも待ってるよ。

燃えよ青春!!



壁の向こうに見たもの

★ついにレイストームをクリアした。9カ月にも及ぶ長い戦いを振り返る時、最も苦労したなと思うのは、5面の対空砲火地帯だ。

ゲーメストの攻略どおりに、ここでボンバーを使うと、私の腕では続くクレイジービットの猛攻を防ぎきれない。

そこでノーボンバーで抜けるパターンを探し始めたのだが、敵弾の多さに圧倒され、あっさりやられてしまう日々が続いた。

昔、グラディウスⅢに熱中した時は、他人のプレイを見ながら敵の動きを観察してイメージトレーニングをしたり、名も知らぬ達人の技をマネたりして、壁を乗り越えたものだが、今回は私以外にレイストームをやり込むプレイヤーが見当たらず、己のみが頼りだった。

砲台地帯では、何回やっても1ミスしたり、うっかりボンバーを使ってビットのところで1ミスしたりして、「自分には無理なのか?」と諦めかけもした。

だが、プレイを重ね、目が慣れてくると、砲台を壊す順番や、切り返すタイミング摑めてきて、次第に安定して抜けられるようになっていった。

スコアよりも面クリアを重視するタイプの私は、とにかく1コインクリアすることを目標に、ゲーム全体を通じて、無理せず安全に進めるパターンを作るよう心がけた。

レイストームは思った以上に手ごわく、特に後半の面では、集中力を維持させるのが辛いところもあり、多くの個所でつまずいた。

それでも投げ出さずにエンディングまでたどり着くことができたのは、ゲーメストはもちろん、私が現在通っている店のおかげだと思う。

レイストームをやり込み始めて少したったころ、当時通っていたゲーセンからレイストームが姿を消してしまい、それ以来、家から6㎞離れた別のゲーセンに週3、4回通うという生活が続いているのだが、この店のレイストームが、私の知っているどの店よりも、「いい仕事」をしているのだ。

1プレイ100円だけど、4機設定というサービス付き。そして、キレイな画面、ベストコンディションのコンパネ、店内に安室の声が鳴り響こうが、ちゃんと聞こえる大音量で、レイストームの魅力をあますことなくプレイヤーに伝えてくれる。

初めてこの店のレイストームにコインを投入したとき、筐体からハッキリと聞こえてくる、プレイヤー席選択時のピアノの曲の美しさに感動したものだ。それからは、「その店のレイストーム」で遊ぶことにこだわった。

ようやくクリアできた時、それまでCDで聴くしかなかったエンディングテーマをゲーセンで聴きながら、この店のレイストームがなくなる前に、エンディングを見ることができて本当によかったと思った。

ところで先日、「ゲーセンでクリアするまでは買うまい」と決めていたPS版を購入した。完全移植どころか、ゲーセンよりもキレイなその画面にため息が漏れた。

しかし、やはりゲーセンの雰囲気が好きな私は、これからもゲームセンターに通うだろう。

まぐれではない確実な1コインクリア、さらにはノーミスクリアへ向かって、私の「オペーレーションレイストーム」は、もうしばらく終わりそうにない。

(静岡県　稼がないレイストーマー・TRY君㉔⑦)

☆音の聞こえない筐体ほど、ノレないプレイはないですよね。TRY君の意見には死ぬほど共感できますなあ。

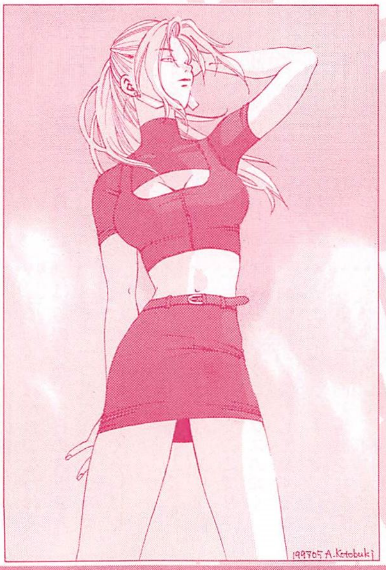
次は一千五百万目指して頑張ってね!…ってGRAY1だったらスマン。



⬆(高知県　奥寺浩君Ⓙ)
☆FDD大会開催希望!?漢気ですなあ。



⬆(東京都　高岡大輔セイヴァー君①)
☆「シンリ」っておいしいのかしらん?

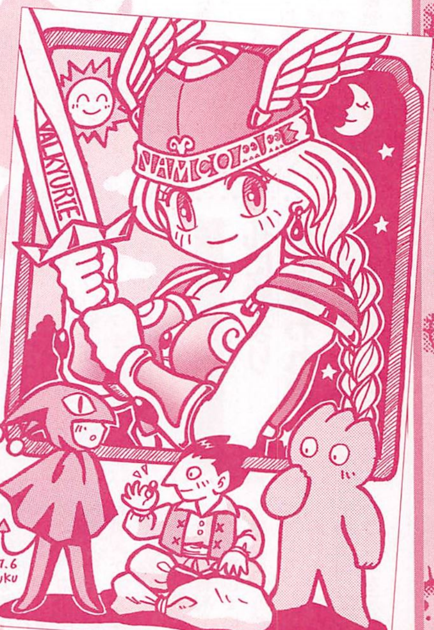


➡(千葉県　寿文美さんⓖ)
☆吹く風の柔らかさ。知らなかったんじゃない、忘れてただけ。

「ヴァンパイア」シリーズのガロンや、「ウォーザード」のレオ、「羅媚斗」の動物霊、そして「ブラッディロア」など、最近は獣人系が多くて、動物マニアとしてはウレシイ限り。

あとは獣王記が復活してくれれば…。

(福岡県　けものマニア君⑥)



⬆(徳島県　ぷくさんⒽ)
☆プレステ出たから基板の値段が下がるかとおもいきや〜。やっぱり安定なのね。

こちらこだわり派



特別企画 アイランドムック アンケート発表～

てなわけで先日発売された、オール読み切り丸ごと大投稿ムック「アイランド血風録」。このコーナーを毎号読んでくれているグレイトフルな君は、当然購入済みだと思われ…そう…買ってない…ハハ…そう。
　まだ買ってないという出遅れた君！是非ともお手元に！金銭的に余裕がない方も、誕生日に親におねだりしてでも手に入れようね。
　読者の愛の結晶たる投稿作品の間に見え隠れする、大量の誤植と腑抜けた編集の悪あがきが、きっと君の心を癒してくれること希望。あーあ。
　ちなみに、性別欄は「漢」が60％占有してました。

夢の企画「ファイトフィーバーVSブレイカーズ・死嘩護リミックス」…出るに違いない。

（兵庫県　腹がD型装備君⑧）



⬆（大阪府　竹井床with竹次郎さん㉀）
☆夏の虹ってひときわキレイと思いませんか？

「血涙御意見集」

★消費税が3％のときに買いたかったよ。
（兵庫県　柴田伸一郎君⑨）
☆メンゴ。

★個人的に忍者のコーナーなどあったらよかった。
（兵庫県　濱崎稔之君⑩）
☆メンゴ。

★ハガキ募集の際、ハガキ出せなかったので、載ってるカナ～と本誌を手にとったのですが…3枚も載せてもらって早速レジへ（笑）。
　昔、私のしたことは無駄じゃなかったんだ！と思いました。「私生きてる」（byビ○クル）って感じでした。
（大阪府　宗海恵美さん⑪）
☆ひょっとしたら君が以前アイランドに投稿した作品が、おもむろに復活してるかもしれない…そんなドッキドキの恐怖体験も可能なお得ムックですので未読の方はいっちょよろしく。

★フォードフェアレーンが見てみたいです。どうやったら手に入るでしょう？
（岡山県　古谷龍宏君⑫）
☆中古のビデオ屋をあさるか、超場末のレンタル屋を徹底的に洗えば発掘できるかも。割と新しい映画なんだけどネ。

★キレイなイラストや超芸魂のネタを読んでいると、ゲーセンとはゲームの好きな人がゲームを楽しむ場所なんだな、とつくづく思う。
　けど、その楽しさや明るさの下には、もっと苦く暗い、下積みがあったはずなのに、それが見えてこない。
　…もっとも、そんな辛い思いをする人がいなくなるほうがいいのに決まってるんだけどね。
（埼玉県　横山知成君⑬）
☆今の繁栄を支えてくれたあの時代を、我々は忘れてはいけないだろう。それを踏まえつつ、これからもゲーム本来の楽しさを享受していければよいのだが。

★あと、アマテラスっていう女の子が主役のシューティングゲームって知りませんか。
（千葉県　森田誠君⑭）
☆そりゃずばりニチブツの「アマテラス」（'86年）だ。ちなみに女の子じゃなくて女神さまっぺえよ。

★ボボ先生、チャーバー塾の続きが楽しみです。
（東京都　秦健太郎君⑭）
☆オレも楽しみだ。

★結局春麗コスプレはしなくてもよかったんですね。
（群馬県　村田晃一君⑮）
☆ぐっはァ！

★友達にこの本見せたら、「お前、何マニアックな本持ってんだ？」と言われた。
　それでもいい。それでもオレはあの名もない星の…以下略。
（神奈川県　岡田悠司君⑯）
☆…本当にいいのか？

「次のアイランドムックはこーしてくれ！」

★ポニーテールな感じで。
（神奈川県　棚橋寛君⑰）
☆うむ。

★すべて実写で。
（滋賀県　スキマ君⑱）
☆うむ。

★奇跡の逆転「オレってBIG～？オレってPSYCHO～？オレ誰～？」的ダイナミックホームラン、そして明日はじっちゃんのナニ賭けてだっふんだ型再録。
（静岡県　中村英明君⑱）
☆考えとく。

★悪書とPTAに烙印を押されるぐらいキアイの入ったやつ。
（埼玉県　田口真也君⑲）
☆考えと…くことはないカナ。

★硬派に。深く。重く。バトルガレッガのストーリーくらい硬派に。
　イラストも背中で語るオヤジが中心。
（新潟県　山崎至君⑳）
☆私は構わんが、君たちはどうか？意見を聞かせてくれ。

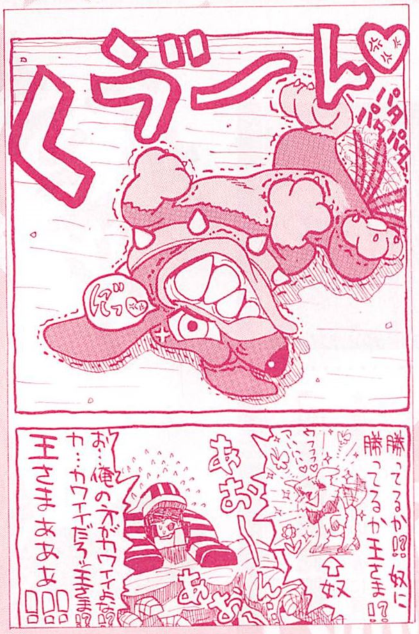
★そうさな…おそらく新たな過ちも積もり積もっているだろうから（すでにもうやってるし）ピンナップでコスプレモリガン、裏面は桃尻小鉄とチュンリーの狂宴。
　一体誰が部屋に貼るのか、下敷きに挟むのか（古～）。そんなことは問題ではない。これぞ人生罪と罰。あアなんかスッキリ。
（新潟県　マムシンガーさん㉑）
☆ふン～だ言っちゃってくれちゃってえ。…でも何か近いうちにまた非道い目に遭いそうな予感。…それも来月あたりに。

★やっぱ文字ネタもほしいっス。感じ的には、ポップでキャッチー、ロンドン・パリっ娘にも大人気♡な感じで。ってゆーかメカも多めに。
（東京都　溝口僚我君㉒）
☆何となく承知した。

★「おすすめゲーム百選」とか、「素晴らしきゲーマー人生」を形にしたような（どんなだ）本にしてくれい。
（大阪府　吉田幸晃君㉓）
☆ですね。次は文字ネタ中心で楽しめる本にしたいねえ。

　そんなこんなでアンケートご協力ありがとーございました。何だか年一企画になりそうな不安な雲行きのアイランドムックでありますが、詳細が決まったら告知しますんで、次も協力お願いしますね。

超芸魂
おっと危険な角度で落ちたアー！



（東京都 佐藤浩範君Ⓜ）☆飛ばし過ぎダゼ…疾風の戦士…。



（東京都 素敵凡人君Ⓛ）



（石川県 粉ふきイモさんⓉ）
☆思春期の双子って複雑ねぇ。



（宮城県 橋本貢君Ⓢ）
☆見えねぇ…話が見えんぞ。



（千葉県 S.N.O君Ⓝ）
☆これも父が残した試練だろうか。



（埼玉県 裕木康隆君Ⓟ）
☆おんなじ顔何個も並べてもなあ。



（東京都 混血BEM君Ⓞ）☆越えてはならぬ一線がある。

黄金のカモメ
つっこみ三昧

☞怒首領蜂って本当に努首領蜂だなと。いや、努力ではどうにもならんかなと。
(佐賀県　努力の人君㉚)
↑一周目まではどーにかなるかも。頑張れ。

☞トップスケーターのコスプレって見てみたいよね！
(東京都　ATAGOUL君㉛)
↑そーだねー。

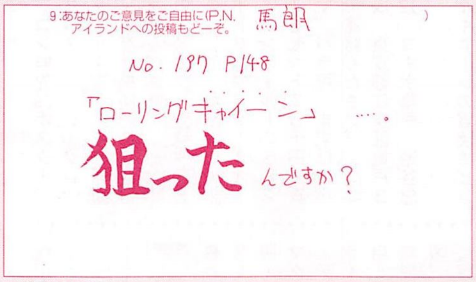
☞次号予告を見るたびに思うのですが、一体いつになったら日付と曜日が一致するんですか？編集部にはカレンダーとかないんですか？
(静岡県　落合信幸君他多数)
↑そいやそーだな。てなわけで、責任者のしもでんを弾劾してきたぞ。「どーゆーことよコレは？」「いやまあ、いろいろあるんだけどね…」「色々ってなんやのん？」「…まあ、オレのミスだけど」「ほほーう。ならば次に間違えた時には、シリにアイスの棒を刺した写真をおわびの証として掲載させてもらおーか」「え～！」「じゃあ、むーちゃんを表紙に復活させてもらうぞ」「そいつぁ一難しいなあ。わかったよ、も一間違えねーって」「でもゲーメストだからなあ」「……」

嫌なゲーセンの名前コンテスト

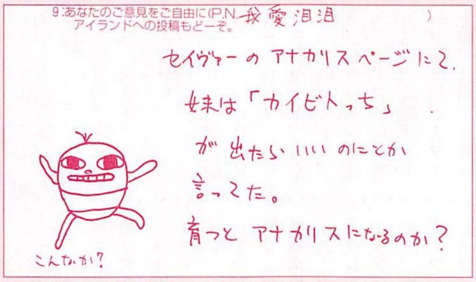
「二人共和国」…必ず男女ペアで来なければならない。
「ブルー・オイスター」…必ず男二人で来なければならない。
「テルマ&ルイーズ」…必ず女二人で来なければならない。
「やっきゃない」…ご入店の方に、もれなく「なめネコ」ポスタープレゼント。
「コモエスタ」…常にマンボが流れている。しかも生演奏。店員がスペイン語しか話さない。
「色即是空」…常に般若心経が流れている。っていうか店員が唱えている。ゲーセンノートがすべて梵字。
(大阪府　AAA君㉜)



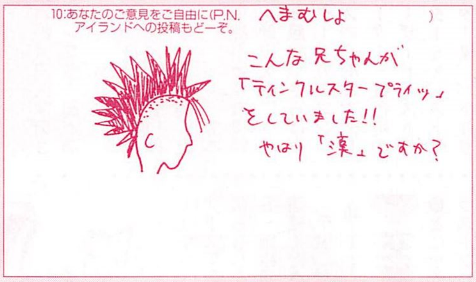
⬆ヤバりんこ。



⬆回るなって。



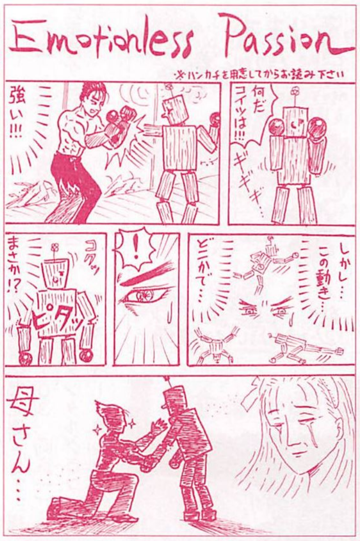
⬆アラームは「呪呪呪」とかかなあ。



⬆王道だろう。



⬆「ゴオウ！」の声もよい。



➡(大阪府　AAA君◎)☆魂は永遠に…。そうかぁー？



⬅(兵庫県　馬鹿田車輌君◎)☆…フォローのしようがないんですけど。



⬆(福岡県　木下耕一君Ⓡ)
☆血は争えんのう。ひょっとして一年越しで仕込んだギャグだったのかな。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで。
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●センチメンタルグラフィティ・ファーストウィンドウをできる限り高価で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒206 東京都多摩市聖ヶ丘3-3-8 井上大輔）

●ネオジオロムカセットのわくわく7、ブレイカーズ、風雲スーパータッグバトル、ニンジャマスターズをそれぞれ1万円で買います。保存状態を明記のうえ連絡ください。③
（〒945 新潟県柏崎市米山台2-19-4 佐藤成浩次）

●ときめきメモリアルオフィシャルイラスト集を買います（美品希望）。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒233 神奈川県横浜市港南区東芹ケ谷23-3-202 石渕朗）

●カプコン非売品ポスター、駅貼りポスター、シークレットファイルを買います。希望価格・保存状態明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒020-01 岩手県盛岡市上田堤2-4-29 藤原隆作）

●カードダスマスターズオールカプコンワールドのSP2、SP4をセットで3千円で買います。バラ可。まずはWハガキで連絡ください。③
（〒136 東京都江東区亀戸3-21-12 コーポ亀戸 渋谷忠勝）

●ワルキューレの冒険のピンナップ、小説、ワルキューレの伝説のレターセット、またはその他ワルキューレに関するものを買います。送料こちら持ちです。③
（〒965 福島県会津若松市一箕町亀賀字郷之原485 福原ハイツ103 岡真一）

●センチメンタルグラフィティ、スーパーリアル麻雀、海腹川背に関するものを買います。まずは連絡ください。③
（〒198 東京都青梅市梅郷5-1105-3 原島歩）

売ります

●ときめきメモリアル限定版、SFC付属シングルCD、夏服キーホルダー12体セット、マグカップ6個セット、BOXティッシュ12個セット、プライベートコレクション販促用ミニポスター、アドレス帳、美樹原カンペン、美樹原メモ帳、トランプ販促用ポスター（詩織、虹野、片桐）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒040 北海道函館市白鳥町14-8 村屋賢一）

●ナムコの初期のNG、販促グッズ（ブックもの、カタログなど）・エコーはがき等を売ります。リストを送りますので80円切手同封のうえ、封書で連絡ください。②
（〒144 東京都大田区蒲田3-17-4 メゾンフジ 田沼浩司）

●UFOキャッチャー用のKOF'95フィギュア人形全10種を売ります。まずは連絡ください。②
（〒184 東京都小金井市梶野町2-3-17 野田久嗣）

●業務用RB餓狼「さらばギース」ポスター、カプコンシークレットファイル（スターグラディエーター、虹色町の奇跡、ウォーザード、ストリートファイターEX、ストリートファイターⅢ、バトルサーキット、ヴァンパイアセイヴァー）、カプコンノート（19XX、ストリートファイターZERO2、カプコンギャルズ、ロックマンX3）、アウトフォクシーズシークレットファイル、タイトーオフィシャルガイドブック（サイキックフォース、同EX、ファイターズインパクト）、TーLT No.14～18、サイキックフォース下敷き、ダライアス外伝ちらしを売ります。希望品名・価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒162 東京都新宿区原町1-40-1-103 黒内あつし）

交換・その他

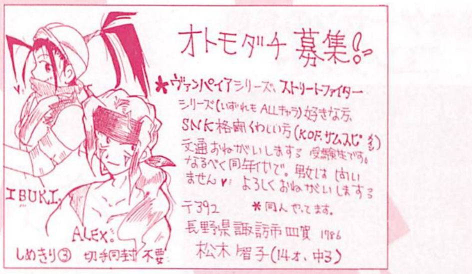
●とにかくゲームが好きな人、ラストブロンクスについて教えてくれる方、文通&イラ交してください。③
（〒670 兵庫県姫路市増位新町2-19-503 立岩優）

●サンソフト、カプコン、タイトー、パズルゲーム好きな方、永久に文通&イラ交してください。近場の方でマジドロ3や格ゲーの対戦してくださる方も。初回のみ80円切手＋自己PR同封でお願いします。③
（〒921 石川県金沢市白菊町5-20 谷口ひろみ）











お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係



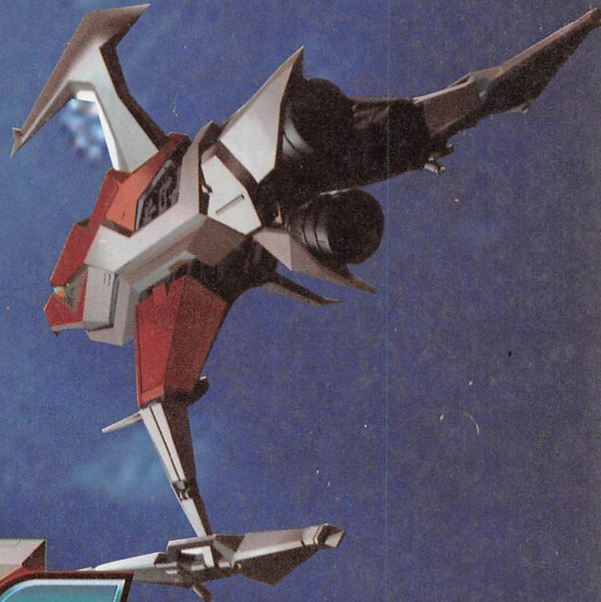


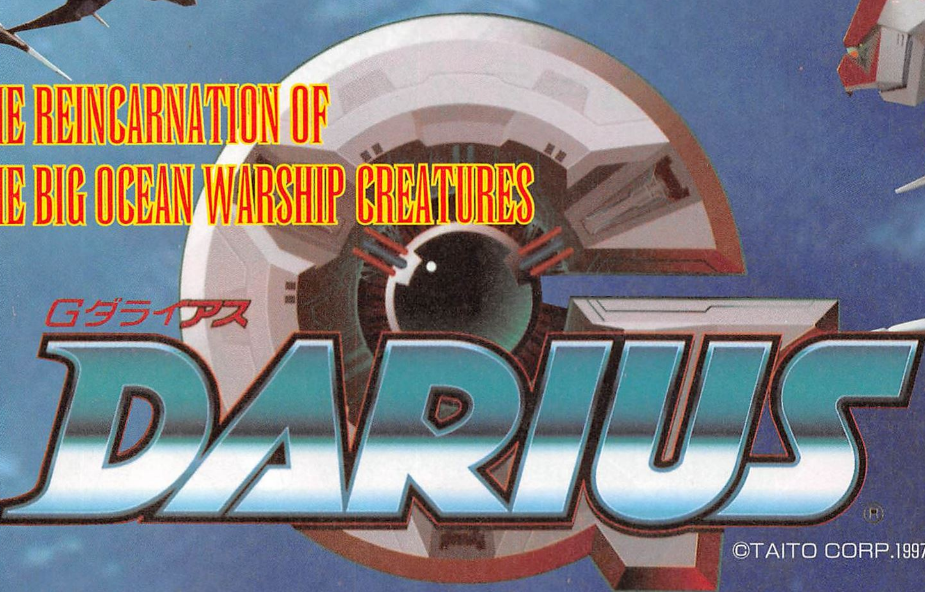
アーケードやコンシューマーで人気を博し、今でも根強く人気を持つあのコットンがパワーアップして再び登場！各ステージには個性的な中ボス、ボスが待ち受け、ビギナーからマニア、女の子でも楽しめるゲーム性を追求！新キャラ「アプリ」と「ニードル」を加え、二人と2匹？が繰り広げるアクションシューティング!!





シルバーホーク発進完了!





THE REINCARNATION OF
THE BIG OCEAN WARSHIP CREATURES

Gダライアス DARIUS®

正式発売は7月下旬だが、早いお店にはすでに入荷しているはず。今回はとりあえず先に進むための基本方針と、ゾーンα〜γまでの攻略で序盤をフォローするぞ。

担当：C・LAN

攻略スタート!!

いよいよ本格始動。今回からGダライアスの攻略を開始するぞ。

Gダラに限らず、ダライアスシリーズは死ぬと復活が辛いゲーム。つまり、ノーミスで進むことが要求されるのだ。

そこでまずはこの見開きで、とにかく安全に、という点を重視して、先に進むための基本的な攻略法を今一度おさらいしてみよう。

超ワンポイント攻略

ボールを惜しむな!!

ボールを惜しんで、自機のショットのみで進んでいく…これは初めにやってしまいがちなまずいパターン。このゲームはキャプチャーを連れて進むのが前提。ボールは各面3〜4個は確実に出るので、いなければまずは捕まえよう。シールド兼副攻撃力として、キャプチャーは必要不可欠!

前に出るな!!

アームがない状態は実に心細い。こんなときアームが出たとばかりに急いで取りに行くと危険。出会い頭の敵にぶつかったり、上下の編隊に挟まれて、せっかくつけたアームがまたすぐ削られる、なんてことになりかねない。急いては事をし損じるともいうし、落ち着いて後ろをキープだ。

ボス戦の心得

カウンタービームで決着を!!



ボスはβビーム前に必ずザコを出す。キャプチャーせよ。



1カ所にピンクの光が集中したらこちらも溜め始めよう。



そしてβビームにαビームを合わせる。連射連射連射!!



パワーが勝れば威力倍増。負けると逆に吸い取られるぞ。

重要なのは「連射」

ボスの攻撃パターンの1つには「キャプチャーできるザコを出す」というのが必ずある。これがきたら迷わずキャプチャーすること。この攻撃は、暗に「もうすぐオイラβビームを撃つよん」という意味が内包されているのだ。

ボスがβビームを撃ってきたら、すかさずこちらもαビーム解き放つ。そしてとにかく連射あるのみ。連射でαビームにパワーを送り込み、βビームの連射（Ⅱパワー）に勝てばカウンターすることができる。あとはカウンタービームであぶってやれば、ボスはあっという間に撃沈する。

基本的にボス戦はこの方法でOK。重要なのはキャプチャーボールを1つ残すこと、この2つだ。しっかり肝に銘じておこう。

Gダライアス攻略の流れ

銀鷹・人生の岐路に立つエリアセレクト地点

意外に重要なのがエリア分岐。敵に押されてやむなく選ぶ、まったく意識になかったなど、適当に選ぶケースは多い。センターラインより上か下かでエリアは決まる。しっかり選ぼう。



エリア分岐地点。左右から白い線が迫る。まだまだ…。



はいここ！白線が中央まできたときに自機上か下かで、エリアは決まる。

中ボスキャプチャー後はコマンドで必殺技が出せる!!

中ボス捕獲後は今回もコマンド入力で必殺技が出せる。とりあえず2匹ほど紹介しておこう。捕まえたら適当にレバーをぐるぐるやってみよう。ま、中には使えない技もあるけどね。



↓↘→＋Ⓐ

ファーストキャプテンは前方にスパイラルビームを放つ。戦艦をぶったおしたやつだね。



←↙↓↘→＋Ⓐ

ゾーンγのクイーンズチャイルドは弾がこんなに。この後ロングレーザーも出すぞ。

①とにかくキャプチャー

面スタート時にはまずキャプチャー。これは前回も強調したが、まずは手頃な敵を捕まえて、序盤の守りを固めよう。楽に進むというだけでなく、点数を稼ぐにしてもこれは同じだ。ダライアス外伝とは逆で、キャプチャーで敵を倒すと2倍の得点が入るのだ。

なお、キャプチャーをつけたままボスを倒しても消えてしまう（1000点入る）ので、次の面に連れていくことはできない。

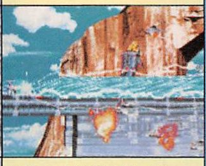


開幕とはいわずとも、早めのキャプチャーを。

②危険になったら即放出！

キャプチャーしたザコを死ぬまで味方に付けておく…というのもまあいい。だが、キャプチャーボールは1面につき4個くらいは使って構わない。押され気味になったら、すぐにボンバーやαビームにして打ち出してしまおう。緊急回避にはボンバーがいいが、押される場所がわかってきたらαビームのほうが絶対にいい。ほぼすべての敵弾を吸収してくれる太いビームが10秒ほども出ているのはかなり心強い。4面以降はαビームを道中でガンガン使っていかないと逆に危険。ただしαビームの効かない金色のザコには注意してね。

キャプチャー開放手段

キャプチャーボム	αビーム
	
緊急事態にはボンバー。アームなし状態でブルーを取るために弾幕を張るのもよし。	押される場所ではαビームを惜しまず使おう。ソリッドナイト（金）などと絡まぬように。

③中ボスを捕獲しよう

中ボスは強力で耐久力も高い。αビームも、倍の太さで6倍の倍率がかかるといいことずくめ。安全に進むにしろ稼ぐにしろ、中ボスはぜひとも仲間にしたいところだ。しかし中ボスだけあって攻撃は激しく、ザコも絡むのでヘッドパーツに撃ち込む余裕などなく、シルバーホークの命運は以下略。

これじゃあいか〜んというわけで中ボスキャプチャー法だ。ゾーンαくらいなら問題ないが、それ以降でアームをはがさずにキャプチャーするのは慣れないとかなり危険。そこでボンバー。中ボスが現れたら、できるだけ近づいてボンバーを落とし、その間に撃ち込むのだ。こうすれば実に簡単にキャプチャーできる。

注意点としては、パーツがはがれたのを素早く見極めること、怖がらず近づいて撃ち込むことだ。中ボスを倒してしまったり、変なザコをキャプチャーしないように。

良い例



中ボスがきましたね。さあ近づきましょう。



ボンバーで弾幕をはりますか。撃ち込ませてもらいますよ。



さあ、命ある限り私についてくるのです。

悪い例



中ボスだ。うひーこりゃキツイ。近づきたくね〜。



もうダメだ、ボンバー！



けど全然状況は変わってないみたい。終わったね。

惑星アムネリア

ZONE α

アルファ

GREEN GLOBE

AREA A	6	2	3	4	0	0
AREA B	5	3	4	4	2	1

道中、ボスともに楽なので、Gダラの基本システムをしっかり覚えるのに最適なステージである。

担当：MVP

ついにシルバーホークは発進する。

まず最初の目標は母星「アムネリア」に侵略してきた敵である。ここゾーンαは、これからの長い戦いに臨むために必要な操作法を完全にマスターするステージであるといえよう。

それでは実戦スタートだ。

まずはキャプチャーせよ!!

シルバーホークが最初に持っているキャプチャーボールは3つ。だいたい各面で3つや4つキャプチャーボールはアイテムで出現するので、各面で3つや4つぐらいボールを使っていってもいいことになる。

だいたい、

①面の最初
②中ボス
③ボス

で使っていくといいだろう。

というわけで、まずは画面表示の通り、最初の敵「ネシウム」をキャプチャーしよう。

こいつは自機の上下に位置して前方に弾を撃ってくれる。



まずは最初の敵をキャプチャーすることから始まる。

しばらく進むとエリア分岐の線とともに大ザコ「セヤーハー」が画面手前から出現してくる。

こいつの特長は、ソリドナイト3機を目の前につけているということである。このソリドナイトにはなんとαビームが効かないので注意したい。

また、キャプチャーする場合もビームを破壊した後でないとできないぞ。

AREA A —都市—

エリア分岐で上に行くと、エリアAとなる。

エリアAには中ボス「FIRST CAPTAIN」が出てくるので、エリア分岐のところのセヤーハーは、キャプチャーせずに破壊してしまうといい。

背景に注目していると、何かレーザーのようなもので下から橋を破壊しているシーンがある。

これが実は中ボスのレーザーであり、この後に中ボスが画面奥にチラッと見える。この中ボスは、今度は味方の戦闘機をレーザーで破壊する演出をしてからやっとご対面となる。

中ボスには前頭部にヘッドパーツと呼ばれるものがついており、これを破壊した後でようやくキャプチャー可能となる。

スタート時にキャプチャーした「ネシウム」をキャプ・チャー・ボムにして撃ってしまい、すぐに中ボムに張りついて速攻でヘッドパーツを壊してしまうといいだろう。



キャプチャーボムを使って中ボスを安定してゲットしよう。

長びくと中ボスはレーザーを撃ってくるので、ちょっと時間が経ってしまったら、逃げつつゆっくりとヘッドパーツを壊していくようにしよう。

スパイラルビームを撃とう

中ボスをキャプチャーしたら、⬇⬋➡Ⓐと入力してみよう。するとスパイラルビームを撃ってくれるぞ。



コマンドで出せるスパイラルビーム!!

この後、ボスに到着するまでそれほど難しいところはないだろう。

アイテムを回収しよう

ただ、1つだけ注意することがある。それは最後に出てくるアイテム、青玉×1、紫玉×1を取り逃がさないようにすることだ。

編隊をすべて撃ってから取りにいこうとすると強制的にボス戦に突入してしまい、アイテムが消えてしまうのだ。

そこで、青と紫のアイテムが見えたらキャプチャーボムを使ってしまい、それの爆風で身の安全を保ちつつアイテムを回収するといいだろう。

キャプチャーした中ボスをボス戦で使ってもいいが、ここではボムにしたほうがいい。

AREA B —海中—

エリアBは海中での戦闘となる。注意したいのは地形だ。一番手前にある岩には判定があるのでぶつからないようにしよう。

エリア分岐のところの「セヤーハー」は、エリアBにくるときはキャプチャーとしておくとよい。なぜかというと、こちらのエリアには中ボスがいないからだ。

さて海中に入ると後ろから「タリーモ」が出現してくる。左上→左下というように出現して、3方向に弾を撃ってくるのだ。このとき自分はツインボムになっているので、左上に行ってあらかじめ出現場所の近くにスタンバっておこう。こうすれば弾を撃たれずに済むだろう。なお、次の左下からくる奴の最後尾（3匹目）にはアームがあるので、少し泳がせてから壊そう。回収しにくくなってしまうからだ。



右下からくる編隊の最後はアームだ。逃がさないようにね。

さて岩場に突入となる。このシーンでは地形に当たらないように気を配ろう。

また、画面の後ろからやや大きいザコ「ミズリホ」がのそのそとやってくる。すぐに後ろに回り込んで倒そう。

ダライアスに毎回出てくる落下爆弾「Rマヤリーク」もここで初対面となる。爆風に気をつけつつきちんと壊すか、回り込んで逃げてしまうといい。

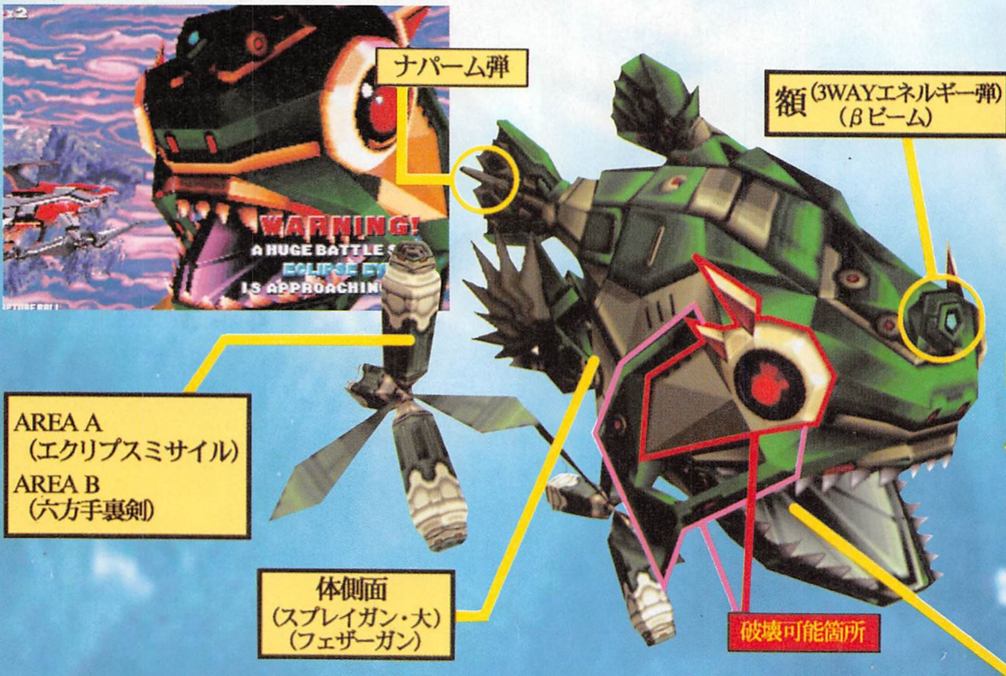
地形には金色のアイテムや銀色のアイテムが隠れている。特にRマヤリーク地帯で金色のアイテムが出てくるのでうまく利用しよう。こうすれば非常に楽になるぞ。海中から浮上したらいよいよボス戦だ。



地形に金色の全滅アイテムが!!



使えばRマヤリークも一網打尽だね。



ZONE α BOSS

ECLIPS EYE

- コードネーム:フシギウオ
- 弱点:体全体
- 破壊可能場所
  ①目
  ②ほほ

攻撃パターン

①ホーミングミサイルA



口から発射してくるので、口めがけてショットを撃っていればOK。

②3WAYエネルギー弾



3発1セットの3WAYを2セットごとに狙いをつけてくる。

③スプレイガン(大)



ショットで破壊できるので特に問題はないだろう。

④右ミサイルランチャーからエクリプスミサイル

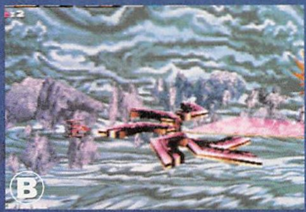


自機を狙ってくるので、やや前方で引きつけて後ろに下がればOK。

⑤左ミサイルランチャーからエクリプスミサイル



④とは逆に後ろで引きつけて前に移動すればいいだろう。



本文にもある通り、左下隅で動かなければ当たらない。

⑦左六方手裏剣飛ばし



下を通って右にいくといい。

⑥βビーム



お待ちかねのβビーム。カウンターでαビームを撃ち込め!!

※写真内の記号について
Ⓐ=エリアAのみの攻撃
Ⓑ=エリアBのみの攻撃
を表す

AREA A ⑤③① → ⑧④②

上のルートできたときのエクリプスアイは非常に楽。ただし④か⑤のときに必ずエクリプスミサイルをキャプチャーしておこう。これを⑧のβビームにカウンターさせるのだ。そして連射していればすぐにエクリプスアイは沈む。

もしもボス戦になったときに道中でキャプチャーした敵がいるのならば、ボス戦が始まったらすぐにαビームにして使ってしまおう。⑧のβビームまで温存させようとしても、たいていボスの攻撃で耐久力が0になってしまい、壊れてしまうことが多いからだ。

あと注意したいのが⑤の攻撃の後にボスが左にくるということ。キャプチャーしてすぐに右にいくようにしよう。

AREA B ⑦③① → ⑧⑥②

Bでは⑥、⑦の六方手裏剣がやや怖い。⑥は画面の左下の隅にいれば当たらない。⑦の六方手裏剣は画面下を右に移動してやり過ごそう。

この後すぐに「アイファザー」が出現するのでキャプチャーする。⑧で発射!!

衛星マーサ

ZONE β ベータ

GIANT PLANT

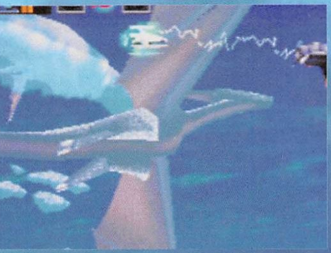
	赤	緑	青	紫	白	黄
AREA C	4	2	3	4	0	0
AREA D	4	2	4	3	3	0

まだ2面、いくつかのポイントを押さえていけばそれほど難しくないぞ。

担当：
KKYーいなりん

とりあえずキャプっとく

このゾーンでは赤アイテムを1個取れば自機のショットがレーザーになるので、自機の上下に固定されてレーザーの幅を補うことのできる敵をキャプチャーしたい。ゾーンの開幕で右上から出てくるネシウムがこのタイプなので、まずはこれをキャプチャーしておこう。


まず1機目のザコをキャプチャーしよう。

その他には道中で出てくるレギウム、リュウキンも自機の上下に固定されるタイプである。ミラーゼは自機のあとをついてくるトレースタイプだが、5WAYを撃ってくれるのでこいつもレーザーの幅を補ってくれる。

分岐までは特に問題なし

基本的には、分岐するまで編隊が上→下→上→下と順番に出てくるので、それぞれ編隊の出現場所の正面に回り込んで撃っていこう。上下の編隊と一緒に中央からソイドが出てくるところがあるが、ソイドは1機ごとの間隔が長いので、ソイド1機→編隊2～3機…と交互に撃っていく。

ちなみに今はもうそんな人いないと思うが、このゾーン開幕から後ろで優雅に飛んでいるデッカイ翼竜は判定がないので、当たっても大丈夫である（私は初プレイのとき、一生懸命避けてました）。

AREA C —巨大植物—

ではここから、分岐エリアの攻略に移っていきたい。まずは、エリアCの巨大植物ステージ。

分岐したあとしばらく進んでいくと、背景が斜め下にスクロールし始める。このスクロールが終わる頃に3機のフェナが出現するのだが、なかなか見づらい出現の仕方なので、体当たりしないように注意しよう。また、フェナは放っておくとフェナチルドというソリドナイト製の砲台を出してくるので、早めに壊しておきたい。


フェナに体当たりしないように注意する。

このすぐ後に、大きな蜘蛛のようなラムツマが出てくる。この敵は非常に堅いので、こいつが出てきたらさっさとαビームを使って倒してしまうのがよい。ちなみにラムツマの足には判定がないので、当たっても大丈夫である。

αビームを撃ち終わったら、とりあえず何でもいいから敵をキャプチャーしておこう。このあとにもう1回ラムツマが出てくるので、ここも同じようにαビームを撃って倒すと楽である。このαビームを撃ち終わったら、最初に紹介した敵のどれかをキャプチャーしよう。


ラムツマが出てきたらαビームを使おう。

このエリアの最後のほうで紫アイテムが出てくるのだが、このアイテムはボス戦に突入して取り逃してしまうことが多い。真ん中のミラーゼ編隊を全滅させたあと、下から出てくるリュウキン編隊の正面に回り込んで、これを前に出ながら撃ちつつ紫アイテムを取りにいこう。


この紫アイテムが取り逃しやすい。

AREA D —巨大キノコ—

エリアDは巨大キノコステージ。隠れ銀アイテムがいくつか出てくるので、ぜひとも全部取っておきたいところ。

このエリアには赤いキノコ、岩、翼竜といった当たり判定のある地形が存在する。このうち、赤いキノコと岩は見た目通りの当たり判定なので特に問題ないと思うが、翼竜の頭の部分の当たり判定が少し分かりづらい。実は写真のように、頭の角（？）のような部分には当たり判定がないのである。



もちろん角の部分はこちらの弾も敵の弾も貫通してくる。

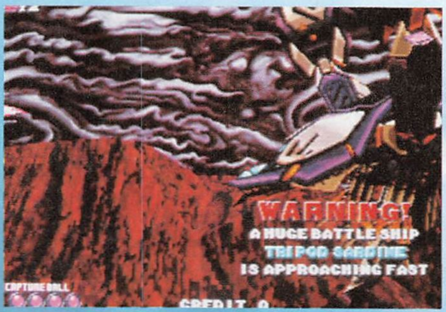
赤いキノコの上にはベンサー、タジフ、カサーオ、カオミートといった砲台が多数設置されている。これらの砲台をレーザーで出現即破壊できるように、なるべく赤いキノコの上にラインを合わせて進んでいきたい。

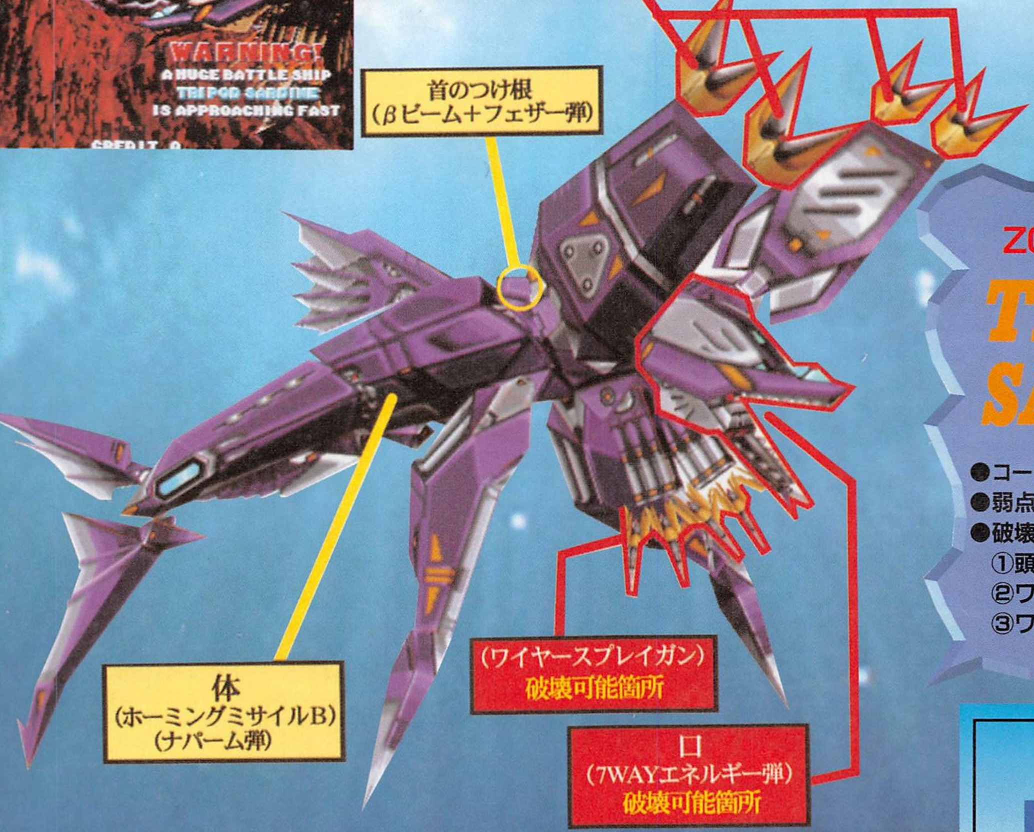
赤いキノコに設置されている砲台の中で、写真の砲台には気をつけたい。これは5個目（というか最後）の赤いキノコの裏側に設置されているのだが、この砲台を撃つには右側から回り込んでいかなければならない。こうするとモロに砲台の弾を受けてしまうので、ここはあまり画面の右にいかないようにして、砲台がスクロールで消えるのを待つのがよい。


砲台が現れるのが遅いので、きちんと場所を覚えておこう。

最後に、このエリアに出てくる銀アイテムの位置を紹介しておこう。







ZONE β BOSS

TRIPOD SARDINE

- コードネーム：サンキャクウオ
- 弱点：頭（破壊後は体全体）
- 破壊可能場所
  - ①頭
  - ②ワイヤーレーザーガン
  - ③ワイヤースプレイガン

AREA C BOSS

攻撃パターン(AREA C)

①7WAYエネルギー弾



最初に弾の隙間に入ったら、少しずつ上か下に動いて隙間に入り続ける。

③ホーミングミサイルB



基本的にボスの顔のラインで左右に避ける。危ないときは上下にも動こう。

⑤βビーム



ボスが右にいるときは画面左下、左にいるときは画面右下が安地になる。

②ワイヤーレーザーA



この攻撃については本文を参照。

④ワイヤーレーザーB



この攻撃は②とほぼ同じ。

⑥ビッグスパークボール＋フェザー弾



この攻撃については本文を参照。

ボスが登場してからしばらくの間は何も攻撃せずに歩いているだけなので、ここぞとばかり頭にレーザーを撃ち込むことができる。
　ボスが歩き終わると①の攻撃がくる。道中でキャプチャーしたザコがここまで残っている場合には、7WAYでザコが壊れてしまうともったいないので、キャプチャーボムとして使ってしまおう。このときαビームにして撃ち込んでしまうと、このあとの撃ち込みを調整しなくてはいけないので、ここはキャプチャーボムにすることをお薦めする。
　次に②の攻撃だが、まず最初にこの攻撃の当たり判定について理解しておきたい。当たり判定があるのはハサミから出てくる光の弾と、扇状のレーザーが2本の太いレーザーになったときだけで、光の弾から出てくる扇状の薄いレーザーには当たり判定がない。

この攻撃の基本的な避けかたは、まずボスの口にラインを合わせて画面の一番右で待つ。これはボスに効率よく撃ち込むためと、太いレーザーを素直に水平に近い角度で撃たせるためである。



扇状のレーザーが見えたら少し上に動けば、



太いレーザーを避けることができる。

ここで光の弾から扇状のレーザーが出るのが見えたあたりで、少しだけ上に移動して1回目の太いレーザーを避ける。その場から同じようにして2回目のレーザーを、そのあとは3回目のレーザーを上に移動して避ける。この3回目のレーザーを避けた位置から、同じように4～6回目のレーザーを下に動いて避ける。

あまりに効率よく撃ち込んでしまうと、④の攻撃あたりでボスの体の色が赤くなることがある。こうなったら、⑤の攻撃までボスにあまり撃ち込まないようにする。

④の攻撃の次に、もう1回①の攻撃がくる。そのあとにアイファザーが出てくるので、これをキャプチャーしておく。そして⑤の攻撃のときに、ボスのβビームに対してαビームをカウンターさせる。ボスの体の色が少し赤くなるようにしておけば、カウンターしたビームでボスに少し撃ち込



まずはボスの頭のラインでαビームを撃ち込んで、



ビッグスパークボールが飛んできたら下をくぐる。

むだけで、右にふっとばすことができるはずである。

ボスが戻ってきて⑥の攻撃になったら、画面の中央より左側でボスの頭にまだ残っているはずのαビームを撃ち込む。しばらくすると青いビッグスパークボールが飛んでくるので、写真のようにボールの下をくぐって避ける。このあとボスの頭のラインに戻ってαビームを撃ち込めば、ボスを倒すことができる。

パターンに失敗して⑥の攻撃をまともに避けなくてはいけない場合は、基本的にαビームで撃ち込む場合と同じように動く。つまり赤いフェザー弾に注意しながら、画面左でボスの頭にラインを合わせて撃ち込んで、青いボールが飛んできたら下をくぐって避けて、また画面左に戻って撃ち込むのを繰り返す。

ZONE β

攻撃パターン(AREA D)

①7WAYエネルギー弾



エリアCの①と同じ。

④ナパーム弾



1個目のナパーム弾を画面左上に誘導して、徐々に下がって避ける。

②ワイヤースプレイガンA



この攻撃については本文参照。

⑤ミサイルB落下



ボスの頭のラインで撃ち込みながら、基本的に左右の動きで避ける。

③ワイヤースプレイガンB



②で残ったワイヤースプレイガンが伸びてくるので、これを破壊する。

⑥βビーム



エリアCの⑤と同じ。

⑦ドローレーザー＋フェザー弾



この攻撃については本文を参照。

AREA D BOSS

最初にボスが歩いてくるところと、①の攻撃についてはエリアCのボスと同じである。道中でキャプチャーしたザコが残っている場合には、これまた同じように①の攻撃のときにキャプチャーボムとして使ってしまおう。

②の攻撃は、ボスの頭の下に付いているワイヤースプレイガン（砲台）からスプレイガン（破壊可能な青い弾）をばらまいてくる。ここはワイヤースプレイガンにラインを合わせて、これに撃ち込むことを重視する。このとき少し上下に動きながら撃ち込むと、自機の周りの安全が確保しやすい。ワイヤースプレイガンをいくつか破壊すれば、飛んでくるスプレイガンも少なくなるので楽になる。

⑤の攻撃の後でアイファザーが出てくるのでこれをキャプチャーして、⑥の攻撃のときにボスのβビームに対してαビームをカウンターさせる。

このあとボスは左に吹っ飛んでいくが、エリアCのボスと違って、第2形態でαビームを防がれないので、そのまま撃ち込んでいれば倒すことができる。



ワイヤースプレイガンにラインを合わせて撃ち込む。

衛星マーサ

ZONE γ ガンマ

GIGANTIC SHIP

AREA E	5	2	4	4	0	0
AREA F	5	3	3	4	0	0

エリア分岐のところからボス戦が開始されるこのゾーンγ。心して臨め！

担当：RED

道中では分岐なし

ゾーンγは、他のゾーンとは構成が少しだけ異なってて、ボスに行くまでの道中には分岐がなく、ボスであるクイーンフォスルが登場してからエリア分岐するようになっている。分岐を上に進んだ場合はクイーンフォスルの背中を通っていくエリアE、下に進んだ場合は腹側を通っていくエリアFとなる。

では、まずはクイーンフォスルまでの道中について見てみよう。



最初の2編隊はRネシウム。普通に撃ってしまって…、



次のリュウキンをキャプチャーしよう。

まずはリュウキンをとる

スタート直後は定石通り、とりあえずザコをキャプチャーしてオプションにしよう。ゾーンγのスタート直後は、初心者の方はリュウキンというザコをキャプチャーするのがオススメ。斜めに弾を撃ってくれるので、ザコを撃ちやすいし、自機の上下を守ってくれるのも心強い。

スタートするとまずRネシウム（編隊全滅ボーナスが3000点のやつ）が2編隊くるが、こいつらは普通に撃ってしまって、次にくるリュウキンをキャプチャーしよう。

モトジーフ速攻破壊せよ！

リュウキンをキャプチャーして少し進むと、画面左奥から海上を走ってきて、2WAY弾を撃ってくるマジカーナの3機編隊がくる。

こいつらは無理に撃つ必要はないので、2WAY弾をよく見て避けることに専念しよう。

マジカーナの2回目の編隊が左奥の海上に見えたら、画面右下から出てくる編隊に要注意。ここから、斜めスクロールになるまでの間、右下から出現するザコ編隊は、すべてモトジーフの編隊になっている。モトジーフはRネシウムやリュウキンと違って、撃つのが遅れるとボロボロ弾を撃ってくるので非常にやっかい。画面右下から出てくる編隊は最優先で撃つ、と覚えておこう。このゾーンでは、右下以外のポイントからモトジーフが出てくることはないので、とにかく右下から出てくるモトジーフ編隊を速攻で撃つのを最優先に動くこと。



マジカーナは2WAY弾を避けることを重視。撃ち逃しても問題ない。



モトジーフ編隊にこんなに弾を撃たせちゃダメ！速攻で撃つこと。

大ザコ・ルオートも速攻で

3編隊目のモトジーフのすぐあとに、大ザコのルオートが出現する。こいつは、ソリドナイドを従えていることもあり、意識して早めに撃ち込んでいかないと倒すのが遅れてしまいがち。しかも、すぐ後にモトジーフ編隊がくるので、こうなるとルオートの撃ってくる分裂弾と、モトジーフの弾に囲まれてドツボにはまる恐れがある。怖がらずに、出現時に接近して、分裂弾を撃たれる前に倒してしまおう。



出現即破壊。分裂弾を撃たれるとやっかいだ。



これは悪い例。ルオートを撃つのが遅れただけで、こんな目に。

斜めスクロールエリア

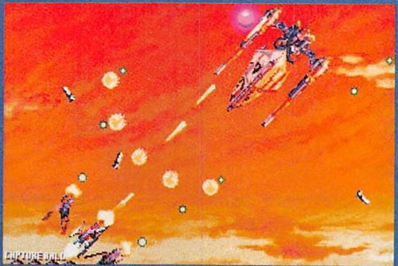
斜めスクロールしていく場面のポイントは、中ボス・クイーンズチャイルドのキャプチャー。ボス戦でも役に立つので、必ず捕まえておきたい。

重要なのは、ゾーンスタート時にキャプチャーしたリュウキンを中ボスまでつれてくること。ボムとして使ってしまえば、楽に中ボスをキャプチャーすることができる。海上のシーンであまり被弾させてしまうと、中ボスにたどり着く前に壊れてしまうので注意。

では、具体的にどこでボムを使うか連続写真で見てみよう。中ボスは、出現してしばらくの間は5WAY弾を撃っている。このときは5WAY弾をよけつつ、普通に撃ちこんでいこう。

しばらくすると、中ボスがレーザーを撃ち始めるので、そうなったら、ボムを使って安全を確保しつつ中ボスに撃ち込んで、ヘッドパーツをはがそう。ヘッドパーツをはがしたら、ちゃんと狙ってキャプチャーボールを撃つようにしよう。適当に撃つと、まわりのザコが釣れて（？）しまう場合がある。

クイーンズチャイルドのコマンド攻撃は、レバー←↖↓↖→＋ショットで出すことができる。ただし、いったんショットを撃つのをやめないと出ないようだ。



はじめは5WAYをよけつつ撃ち込む。



レーザーを撃ってきたら、ボムを使い、ヘッドパーツをはがしにかかる。

⑧中ボス　クイーンチャイルド



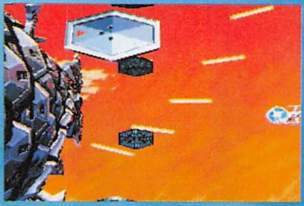
ここで再び中ボスをキャプチャーするのだ。

⑨ホーミングソリッドミサイル



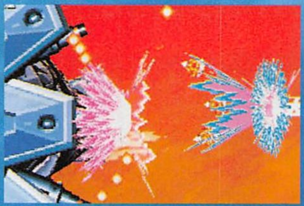
中ボスのコマンド攻撃を使って撃とう。

⑩ウロコ飛ばしとレーザー攻撃

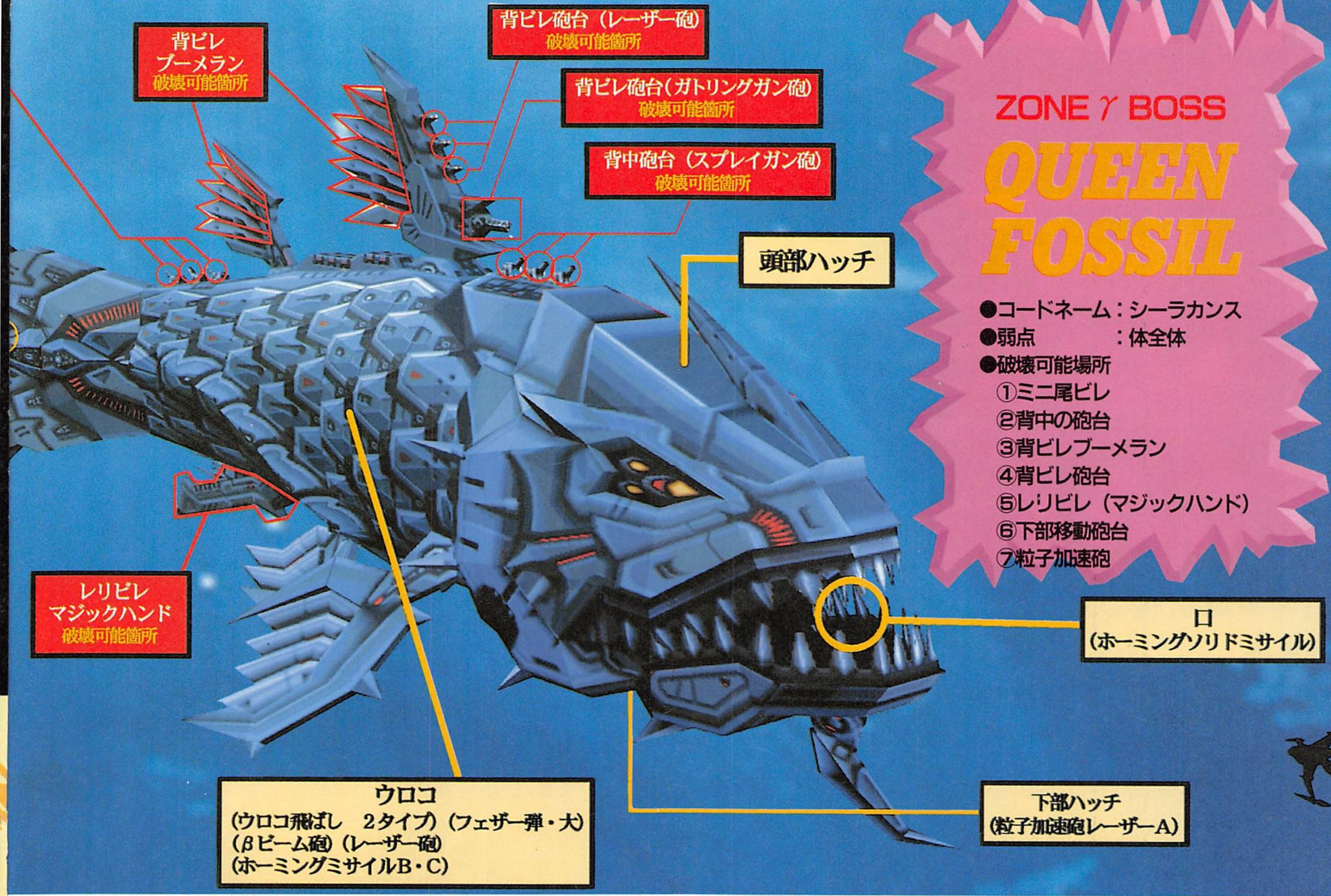


ここまで来たら、αビームのタメ状態にしてしまおう。

⑪βビーム



ここでビーム合戦しておわり。



ZONE γ BOSS

QUEEN FOSSIL

- ●コードネーム：シーラカンス
- ●弱点　　　　：体全体
- ●破壊可能場所
  - ①ミニ尾ビレ
  - ②背中の砲台
  - ③背ビレブーメラン
  - ④背ビレ砲台
  - ⑤レリビレ（マジックハンド）
  - ⑥下部移動砲台
  - ⑦粒子加速砲

⑫ホーミングソリッドミサイル



エリアEのものと同じ。

⑬ウロコ合体シールド飛ばし＋フェザー弾（大）



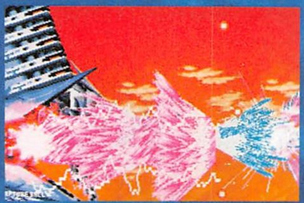
なかなか嫌な攻撃だ。本文を参照してほしい。

⑭フェザー弾（大）



αビームをタメながら弾よけして…、

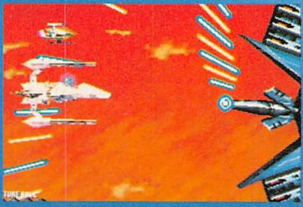
⑮βビーム



ここでビーム干渉して終わり。

攻撃パターン（エリアE）

①レーザー＋ホーミングミサイルB



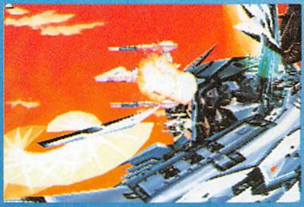
ミニ尾ビレを速攻で壊そう。レーザーを撃たれたら、広い隙間で避けよう。

②フェザー弾＋スプレイガン



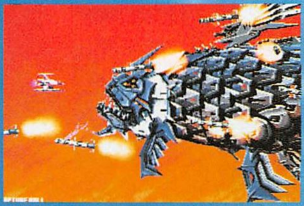
ここの砲台はこんな感じでライン合わせして、速攻で壊そう。

③背ビレブーメラン



中ボスを盾にしながら撃ち込もう。

④ホーミングミサイルB



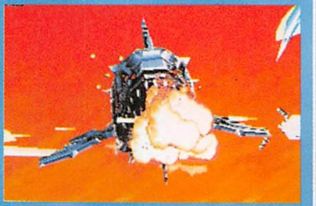
中ボスのコマンド攻撃を使うと楽になる。

⑤背中砲台および背ビレからの攻撃各種



慣れないと嫌な場所だが、ここで中ボスをボムカレーザーにして使ってしまえばよい。

⑥背ビレブーメラン

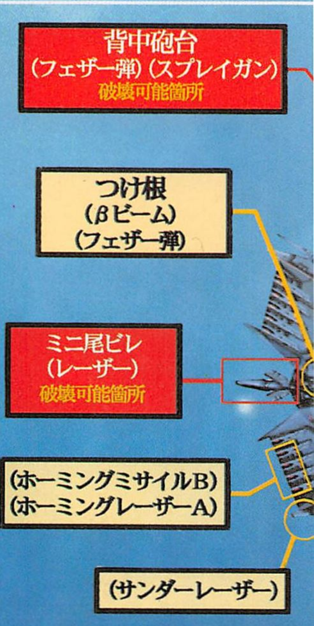


怖がらずにどれか１つを確実に撃って抜けよう。

⑦ミサイルB



少し撃ったら、下に逃げればＯＫ。



攻撃パターン（エリアF）

①レーザー＋ホーミングミサイルB



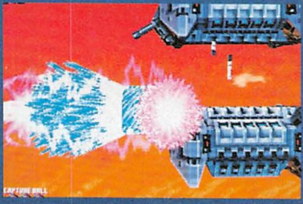
ここはエリアEと同じ。

②スプレイガン＋直角ホーミングレーザー



中ボスと一緒に撃ち込んでいれば、たいていレーザーを撃たれる前に壊せる。

③機動砲台攻撃



こいつらにはαビームをお見舞いしてやれ。

④粒子加速砲ビームA



ここに入れば安全。一気に撃ち込んで壊してしまおう。

⑤中ボス　クイーンチャイルド



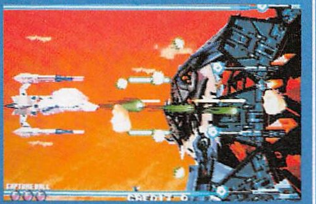
ここで再び中ボスをキャプチャーするのだ。

⑥体当たり（頭突き）



一番左にいればＯＫ。

⑦レーザー＋ロングレーザー＋ホーミングミサイルC



ホーミングミサイルに注意。

⑧フェザー弾（大）



中ボスを盾にしてよければ良い。

⑨ミサイルB



中ボスのコマンド攻撃を使うと楽になる。

⑩サンダーレーザー



サンダーレーザーの前兆に注意しよう。

⑪ミサイルB（上下に）



画面右端にいればＯＫ。

AREA E —ボス本体上部—

背中砲台

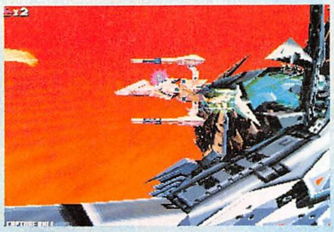
前ページではライン合わせして速攻で壊そう、と書いたが、ライン合わせが怖ければ、無理に壊さなくても実はOK。たいした攻撃はしてこないので、ザコを撃ちながら弾避けしてても全然OK。



そんなに難しい弾避けでもない。

背ビレブーメラン1回目

ここのポイントは、背ビレブーメランが右から左へ飛んで行くときは当たらない、ということ。意外に気づきにくい。上から2つ目のやつがアイテムをもっているので、逃がさないようにしよう。



この時点では判定がない。

背ビレのレーザー砲

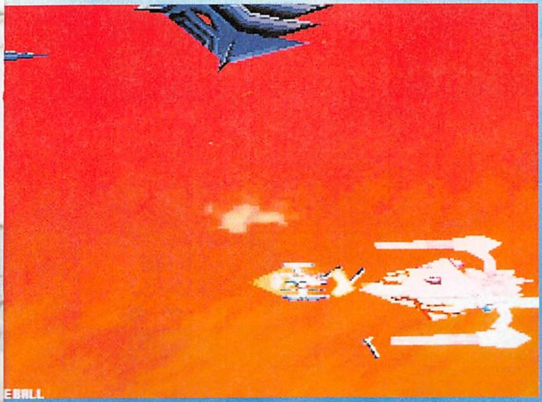
中ボスをここまで連れてきたら、ボムでもαビームでもいいから使ってしまおう。中ボスのダメージはこのへんで限界にきている。



うまくαビームを使えば次の背ビレブーメランも巻き込める。

背ビレブーメラン2回目

ここは、下から2つ目のブーメランを壊すと赤アイテムが出る。必ずゲットしよう。



上に着く寸前までは密着して撃ち込め。

中ボスの撃ち込み方

中ボスは、出現後しばらくは発砲してこないので、いきなり目の前に張り付いて撃ち込んで、ダメージを与えよう。

またこの中ボスは、画面一番上に行くまでは撃ってこない。これは、エリアFの中ボスでも同じだ。

ホーミングソリッドミサイルの避け方

別に特別な避け方があるわけではなく、1個ずつ交互に上下にかわせば良い。慣れないうちは怖いので、一応念のため。エリアFでも同様。

ウロコ飛ばし攻撃の前兆について

最後のウロコ飛ばし攻撃も慣れないうちは怖い攻撃だ。ぐるぐる回っているウロコは、少し下がってから突っ込んでくるので、惑わされないようによく見て避けよう。

AREA F —ボス本体上部—

マジックハンド

マジックハンドからの攻撃は、最初のうちは撃って壊せる弾だけなので怖がらずに一気に撃ち込もう。もちろん、このとき中ボスのコマンド攻撃も使うのがベスト。

だいたい、直角ホーミングレーザーを撃たれる前に破壊できるはずだが、一応注意しておこう。

機動砲台

こいつはまともに戦うと意外とやっかいなので、αビームを使ってさっさと片づけてしまおう。どうせこの時点で、連れている中ボスはすぐに死んでしまうので、ここで使ってしまうのがオススメだ。

粒子加速砲

ここは、本体と砲身の間に入ってしまえば発砲されても大丈夫。粒子加速砲の耐久力はたいしてないので、撃ち込んでいればすぐ壊せる。

クイーンチャイルドのキャプチャー

道中から連れてきた中ボスは機動砲台でαビームにして使ってしまい、ここで再びキャプチャーする。エリアEと同じ撃ち込み方が通用する。

サンダーレーザー

サンダーレーザーは自機を正確に狙っているので、よけやすい方向へ誘導して撃たせよう。撃ってくるときの前兆を見逃さないように。

ウロコ合体シールド

実はかなり嫌らしい攻撃。シールドは少し下がってから突っ込んでくるので、それを見てタイミングをつかもう。シールドが突っ込んでくるまでは、へたに弾避けせずに、中ボスに重なってじっとしていよう。



この辺に誘導して…、



こっちに避けると後が楽。

ビーム合戦

シールドを避けたら、αビームのタメを作ってしまおう。このへんで、中ボスのダメージは限界近くなっている。

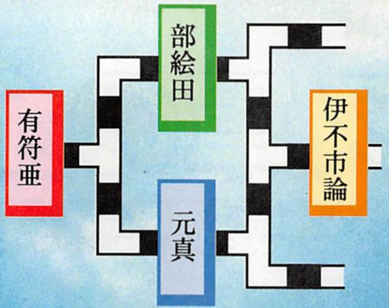
中ボスを連れてくるのに失敗しても、βビームの前に出るザコを使えばOK。

全国のオペレーターの皆様のために…

連射でGO!

担当：C・LAN

Gダライアスに連射は不可欠！そういっても過言ではありません。オペレーターの皆さん、プレイヤーのためにも、連射装置を付けていただくよう、よろしくお願いします！

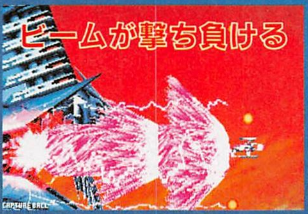


連射の遅さがもたらす障害



序盤でも中ボスのパーツをはがしたり、3面の隕石ラッシュなどに対応するには、ある程度の連射が要求される。

後半に行けば行くほど、キャプチャー＆連射力の重要性は増してくる。終始押される展開になってしまわないよう、しっかりキャプチャー、そしてしっかり連射だ。



ボスとのビーム合戦はこのゲームの醍醐味の1つ。βビームに打ち勝てば、一気にボスを沈める爽快感を得られる。

しかしここでも連射が重要。連射してαビームにパワーを送らないと、βビームに撃ち負けてしまう。後半に行くほどボスの連射力も上がっていく。手連ではちときつい。

オペレーターの皆様へ連射装置推進キャンペーン

ダライアスシリーズ全般の特徴として「連射がキツイ」ということが挙げられる。連射があるのとないのとでは、プレイ環境に格段の差が出る。

このGダラも、ダラⅡ、ダラ外と同じで、連ありのほうが断然楽で、断然楽しい。このゲームにはぜひとも連射装置を付けてほしい、そう我々はオペレーターの方々にお願いしたい。

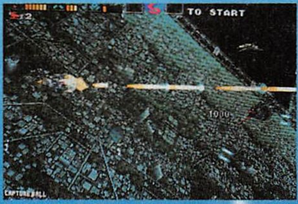
確かに連射があれば、プレイはより安定したものになり、1プレイの時間は延びる。しかしプレイヤーは連ありと連なしがあれば連ありを選ぶ。ダラ外後期も「連射がない店（さらにいえばシンクロ連でない店）ではやらない」という人間が多かった。多少面倒でも、長い目で見れば連射装置は高インカムにつながることになるはず。ご一考を。

快適環境を求めて

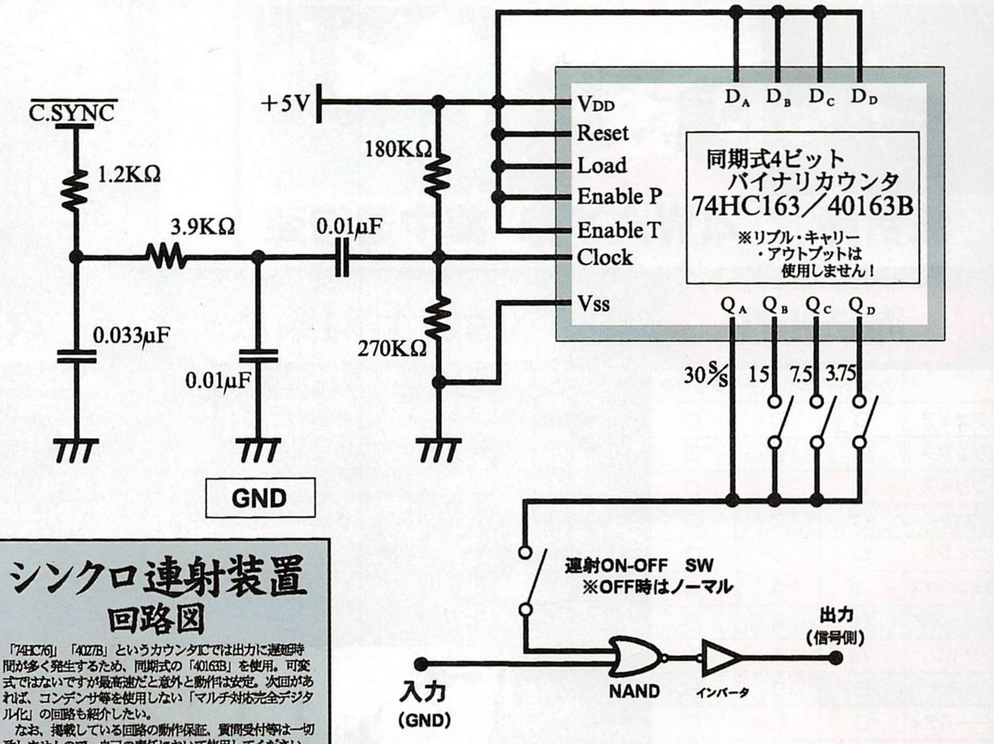
下の回路図は、編集部の筐体メンテアシスタント、K氏のプロトタイプの連射装置だが、さし当たってプレイするぶんには問題ないだろう。

自作が難しいようなら、市販の連射装置（秒間30連射）を買ってもよい。二、三千円あれば十分買える。

欲をいえば、処理落ちからくる弾切れで、4ボスでビーム負けしないよう、秒間15発も装備するのが理想的である。



連射があると楽、というより連射がないと…。



シンクロ連射装置 回路図

「74HC76」「4027B」というカウンタICでは出力に遅延時間が多く発生するため、同期式の「40163B」を使用。可変式ではないですが最高速だと意外と動作は安定。次回があれば、コンデンサ等を使用しない「マルチ対応完全デジタル化」の回路も紹介したい。

なお、掲載している回路の動作保証、質問受付等は一切致しませんので、自己の責任において使用してください。

次号予告！

3面（ZONEδ〜ζ）攻略をはじめ、企画盛り沢山！総力特集でお送りします

お楽しみに！

ス軍の全貌!

『ソルディバイド』に登場する数々のザコ敵を多角的に検証。これで、キツいザコ戦もなんとか乗り切れるぞ!

●魔法相性表の見方について

A…特によく効く　D…効果が少ない
B…よく効く　E…ほとんど効果がない
C…普通　無…完全に無効


ブラックナイト


シルバーナイト


カッパーナイト

騎士の攻撃各種


突き攻撃


下斬り攻撃


上斬り攻撃


気合弾


4WAY弾


集中通常弾



騎士

騎士はダディロス軍の主力部隊で、いたるところに配備されている。装備している鎧の材質によって3つの階級にわかれ、それぞれカッパーナイト、シルバーナイト、ブラックナイトと呼称されている。なかでも国王イフターの親衛隊、ブラックナイトの剣術は恐ろしく、まさに魔剣士と呼ぶにふさわしい。

魔法相性

	カッパー	シルバー	ブラック
ファイア	C	C	C
サンダー	D	D	D
フリーズ	C	C	C
スロー	C	C	C
ウィンド	D	D	D
フェニックス	A	A	A
ナイトメア	B	B	B
サモン	A	A	A
メテオ	B	B	B
ヒートバディ	C	C	C
デス	A	A	A
ショット	C	C	C
斬り攻撃	C	C	C

vs騎士 対策法

騎士は単体ではさほど手強い相手ではなく、むしろ他の敵との複合攻撃に注意を払うべきだろう。しかし、時折見せる連続斬り攻撃をまともにくらってしまえば、かなりの被害を受けてしまう。こういった斬り攻撃によるダメージを回避するには、縦に軸をずらし、騎士が軸を合わせてきたところにタイミングよくダメージをあたえるのがよい。要は、騎士が斬り攻撃を始める前に止めてしまおうという方法である。足を止めての斬り合いは愚の骨頂、多人数を相手にするときは蛮勇よりも頭を使おう。


縦に軸をずらして騎士が近寄ってくるのを待つのが基本。

攻撃アルゴリズム

騎士のアルゴリズムは多くの敵キャラクターの基本になっており、そのバリエーションも豊富だ。基本的には主人公に縦座標を合わせるように移動してくるが、その際、主人公からの距離が近いものは斬りによる攻撃を、遠いものは通常弾もしくは気合弾による攻撃をそれぞれ選択するようだ。斬り攻撃も数種類あり、上斬り、下斬り、連続斬りをきちんと使い分けていく。

また、通常弾による攻撃だが、カッパーナイトは4WAY弾を撃つことができないといった制約もある。騎士の階級に応じて避けるべき弾筋を想定し、確実に回避することが必要。

また、積極度のようなものが設定されているようで、すべての騎士が必ずしも一斉に主人公へと向かってくるわけではなく、1人が斬りかかって残りは後方から援護し、一定条件で加勢する形になることが多い。ただし、実際には画面前方で戦う形になるため、先陣と後詰めの区別はほぼ不可能だろう。

SOL DIVIDE ソルディバイド

今回はザコ敵大図鑑だ！ ダディロ

担当：善之字元帥





魔術師

死人を蘇らせたり、重力場を歪めたりといった禁断の術法を用いる魔導の徒。その用いる術により、ソーサラー、ネクロマンサー、ウォーロック、ウィザードの呼称がある。天性の素質が必要なためか、ダディロス軍でもその数は少ないが、騎士や魔獣との複合攻撃において、魔導による支援効果には計り知れないものがある。

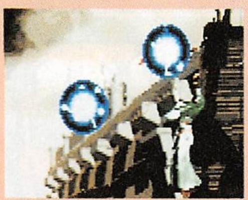
魔術師の攻撃各種


重力弾


連続通常弾


集中通常弾


テレポート（移動）


連続重力弾


魔剣召喚

魔法相性

	ソーサラー	ネクロ	ウォー	ウィザ
ファイア	C	D	E	C
サンダー	D	D	E	D
フリーズ	C	D	C	C
スロー	C	C	C	C
ウィンド	A	A	A	A
フェニックス	A	A	A	A
ナイトメア	B	B	B	B
サモン	A	A	A	A
メテオ	B	B	B	B
ヒートバディ	C	C	C	C
デス	A	A	A	A
ショット	A	A	A	A
斬り攻撃	C	C	C	C

vs魔術士 対策法

魔術師も騎士と同じく、単体ではさほど恐れることはない。しかし、実際のパーティの中では後方に位置し、耐久力のある騎士や魔獣に阻まれてなかなか斬り攻撃が届かないため、結果として倒す順序は後回しになってしまいがちだ。こういった展開で最も嫌な攻撃は、後列の魔術師からの狙い撃ちで、特に主人公が連続斬りの最中に撃たれる弾ほど嫌なものはない。そのため、騎士を相手にしているときも常に前方に注意を怠らず、弾を撃たれたらこちらもファイアの魔法を合わせるようにしよう。


前列の騎士を後方から援護。魔術師の攻撃のなかで最も嫌なパターンだ。

攻撃アルゴリズム

魔術師はあまり大きく動きまわることがなく、移動しても主人公の斬り攻撃が当たる位置までは近寄ってくることがない。そうして離れた位置から様々な弾を撃ってくるのだが、この弾は魔術師の種類によってある程度決まってくる。まず、ソーサラーとネクロマンサーについては、ほぼ攻撃に差異はなく、集中通常弾と連続通常弾をおりまぜながら攻撃してくる。そして、ウォーロックは、その攻撃に魔剣召喚（上方向に放物線を描く）と単発重力弾（くらうとパワーダウン）を加えた攻撃を、最後にウィザードは、ソーサラーとネクロマンサーの動きに連続重力弾とテレポートによる移動を加えたものとなっている（ウィザードは剣を召喚しない）。

実際に戦ってみると、より多くの魔法を使う魔術師のほうが弱いことに気づくだろう。それは、高位魔法には警戒すべきものがないからで、実際には純粋に砲台と化すソーサラーとネクロマンサーの動きを警戒しよう。

グリフォンの攻撃



ファイアブレス



体当たり攻撃



グリフォン

獅子の体に鳥の五肢を持つ魔獣。ソルディバイドの舞台、シャーマイン大陸ではさほど珍しくない。
鋭い嘴と、体内に蓄えたガスを燃焼させるブレスで攻撃してくる。

攻撃アルゴリズム

基本的にプレイヤーに接近してくる動きはするものの、さほど積極的ではない。接近した後は、ブレスか体当たりでの攻撃をしかけてくるが、必ずしも接近してから攻撃するとは限らないので、不意を突かれないよう注意したい。



体当たり攻撃で不意を突かれないように。

VSグリフォン 対策法

単体では全く問題のない相手なので、それよりも同時に出てくる他の敵を先に片づけるようにしたい。ちなみに意外とショットがよく効く。

スケルトンの攻撃



火炎弾攻撃



斬り攻撃



スケルトン

死者を甦らせるというネクロマンサー。その禁断の魔導の力によって蘇った死者がスケルトンである。生前は戦士だったのか、剣の扱いに長け、集団で向かってくる。

攻撃アルゴリズム

基本の動きは騎士のものがベースになっているようだが、斬り攻撃と火炎弾のみに攻撃が特化しているためかなり手強い。プレイヤーへの接近手段も、斬り攻撃が届かない位置へと移動してくるため、結果として他の敵を遮蔽物にして攻撃してくる形になる。

VSスケルトン 対策法

スケルトン混在型のパーティには十分な注意が必要である。この手のパーティは画面最前列へと押しつけ、前列と後列との距離差を縮めて戦わないと、後列のスケルトンに火炎弾を吐かれる羽目になる。
もしもスケルトンが火炎弾を吐く予備動作が見えたら（どの魔法もあまり効果はないが）、迷わず魔法を使ってしまおう。特にサンドワーム面でのスケルトン４体は上級者でも頭の痛いところなので、それ相応の覚悟をして挑む必要がある。



後列のスケルトンが火を噴く！魔法で対応するのが吉。

攻撃アルゴリズム

ハーピーは羽を撃つ攻撃しか持っておらず、１回撃ち始めると４枚撃ち切るでは決して動かない。移動法則は、基本的に横軸をプレイヤーから遠ざけるように、縦軸をプレイヤーに近づけるように動く。そのため、近寄るのが難しい速射砲台のイメージがある。

VSハーピー 対策法

ハーピーは、全面通して１回しか戦わないが、その分強敵である。対処としては魔法を使うのが効果的で、①出現してからしばらく粘って耐久力を落とし、ファイアの魔法で一掃②フリーズの魔法で凍らせて斬り攻撃、の2通りがある。MPの残量と相談してどちらを使うか決めよう。



ハーピー

女性の体に鳥の羽を持つ魔獣。シャーマイン大陸では、エンヒトルバーナにのみ生息する。



しばらく待ってファイアか、いきなりフリーズ。とにかく魔法を使っていこう。

ハーピーの攻撃



羽飛ばし攻撃

ドラゴンライダーの攻撃



翼竜のファイアーブレス



戦斧による攻撃



ドラゴンライダー

ドラゴンライダーは、翼竜にまたがったゴブリンのことで、戦斧とブレスで攻撃してくる。

攻撃アルゴリズム

翼竜にまたがっているのがゴブリンのためか、あまり積極的に移動してこない感がある。しかし接近してきたときは、戦斧の打ちおろしと、翼竜からのファイアブレスで攻撃してくる。モーションは遅いが、攻撃範囲と破壊力は十分にあるので警戒が必要。

VSドラゴンライダー 対策法

ドラゴンライダーは、その体の大きさから、非常に斬り攻撃が当たりやすい。よって、連続斬りで押していくだけで倒すにはさほど苦労しないが、一撃は痛いので警戒を怠らないように。また、他の敵と一緒に出現した場合には、判定の大きさを利用した体当たりで弾かれてしまうことに注意しよう。



ブレスに気をつけていれば怖い相手ではない。





ビッグアイ&イーブルアイ（攻撃アルゴリズム&対策法）

イーブルアイは光の神殿ランフォスに、ビッグアイはそれに加えてゲトウィンにも生息している。両者とも、常に暗い場所に生息しているようだ。

一見してイーブルアイはビッグアイの幼生のような印象を受けるが、ビッグアイは分裂して増殖することから、実は別の魔物であることが予想される。

イーブルアイは光の神殿ランフォスあたりにしか生息してないため、ティオラでしか見ることができない。普段は通常弾で攻撃してくるが、時折体当たりしてくるので確実に回避すること。

ビッグアイは、ランフォス神殿では3WAY、迷宮回廊では5WAYしか攻撃手段を持たず、積極的に移動もしないため、さほど害はないが、近寄られると弾幕を回避するのが困難なため、斬り攻撃よりもショットで倒すことを心がけよう。時間が経過すると時折分裂するが、慌てる必要はない。





マザービー&キラービー（攻撃アルゴリズム&対策法）

この大型の昆虫は、毒針と、おそらくは体液を凝縮させたものであろう通常弾で攻撃してくる。昆虫類に違わず高速で接近し、攻撃の後は高速で離脱するが、主人公の攻撃すべてが非常によく効くため、さほど恐れる必要はない。

マザービー（大蜂）・キラービー（小蜂）ともにどんな攻撃も有効なため、クロモア戦など、大群で出てきた際にはファイアの魔法で一掃してしまうのがよい。

しかし、この昆虫の真の恐怖は2周目に存在する。超高速通常弾の連射と、倒した後の撃ち返し弾は、もはやザコ敵の範疇を超越している。





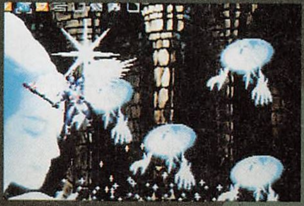
アストラル

迷宮回廊のみに生息する、クラゲ状の生物。テレポート能力を有し、主人公を惑わせる様は、まさに神出鬼没。

その体のほとんどが水分で構成されているため、急激な温度低下に弱い。迷宮回廊にのみ棲息するのもそのためか。

攻撃アルゴリズム

基本的には空中に停止し、一定間隔でプレイヤーに弾幕を浴びせかける。弾幕は通常弾と火炎弾の2種類あるが、どちらを撃つかはランダム。一度動き出すと、かなり積極的にプレイヤーを追いかけるが、距離を離すと、まれにテレポートしてくる。


アストラルはフリーズに弱い。凍らせて4倍ゲット！

VSアストラル 対策法

耐久力が高いため、斬りで攻撃したいところだが、接近すると弾幕を回避しきれないため、遠距離からショットで攻撃するのがよい。魔法を用いる場合は、フリーズの効果が非常に高いので、凍らせれば連続斬りで倒すことも可能。

魔法相性

	スケルトン	ドラゴン	グリフォン	ハーピー	アストラル	ビッグアイ	イーブル	マザー	キラー	バット	スピリット
ファイア	C	C	C	B	C	B	A	A	A	A	A
サンダー	D	D	D	C	D	B	B	B	B	A	A
フリーズ	D	C	D	C	A	B	A	B	B	A	A
スロー	A	A	C	C	B	B	A	B	B	A	A
ウィンド	D	C	B	A	A	B	B	B	B	A	A
フェニックス	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ナイトメア	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A
サモン	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
メテオ	A	A	A	D	B	B	A	B	D	A	A
ヒートバディ	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C
デス	無	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ショット	D	C	B	B	C	C	A	A	C	A	A
斬り攻撃	C	C	C	D	D	C	A	C	C	A	A

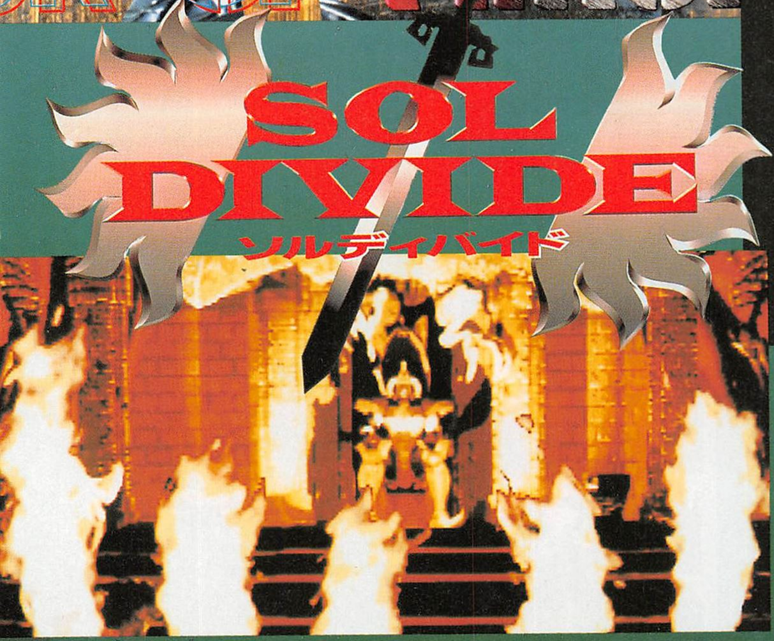
その他の生物

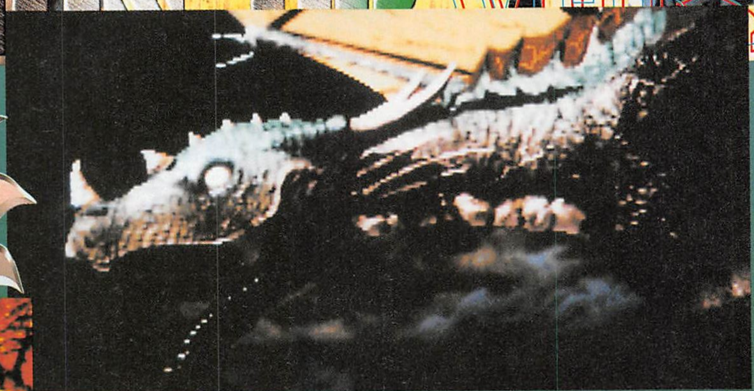

群れなすバットは、2周目には強敵と化す。


スピリット。無念に散っていった戦士の亡霊か。

バット&スピリット（攻撃アルゴリズム&対策法）

バットおよびスピリットは、ボス戦で支援部隊として出現する（バットは序盤の大群ザコとして出現する面もある）。その動きには画面を斜めに通り過ぎるだけのものと、しばらく画面中に停滞するものとがある。耐久力はショット1発で倒せるほどのもので、さして警戒すべきものではないが、その恐ろしさはショットの届かないボスの背後から主人公を狙い撃ちするときにある。ミノタウロスの背後に停滞してしまったときなどは、おとなしくファイアの魔法を使ったほうがいいだろう。ちなみに、時折現れる点滅バット&スピリットは、必ずアイテム（ランダム）を持っている。





エンディング特集

お約束となったエンディング集。ソルディバイドのエンディングは、今までとは違い（?）シリアス路線。それぞれの結末が今ここに。

担当：ジョッキー★笹岡

カシュオン



殺された父の仇は討った。しかし、森の都ネラフェイには、かつての繁栄の姿はなかった。落胆するカシュオン。だが、人気のなかったはずの都から、懐かしい声が聞こえてくる…。

都に背を向け、あてのない旅に出ようとする彼の背にその時、いくつもの懐かしい声が叩く。



墓所での戦いから、40日後。破壊された森の都には復興の兆しはおろか、人の気配さえない。



「カシュオン様！」
「カシュオン様がお戻りになられたぞっ!!」



都の復興という皆との同じ思いを胸に駆け出すその顔は、新しい若き族長の、それであった。

戦いは今終わり、生き残った民たちは続々と再び都へ帰還を果たしつつあった。

ヴォーグ



魔剣ソルディバイドと同化したイフターを打ち倒し、崩壊してゆく墓所。エンディングでは多くは語られてはいないが、ヴォーグは妖剣ヘイロスと同化し、共に朽ち果ててしまったのだろうか？



「最終崩壊か。‥‥最後の一人の始末の手間が省ける。どうした、魔剣よ？　何を脅えている？」



「貴様と私は今や一心同体。貴様の主は私が最後。行くぞ。闇は朝の光の中に消えゆくが宿命」



崩壊し尽くした墓所の一隅に今朽ち果てんとする魔剣。それは魔族達の墓標のようであった。

ティオラ

1000年前より、光の神殿ランフォスを守護し続けてきたティオラ。神殿より奪われた精霊石を封じることはできた。だが、彼女の心は救うことのできなかった命を思う。「イフター……ごめんなさい。あなたを……救えなかった」。





ティオラは、失わせた命と救えなかった命を思い、物思いに沈む日々を送っていた。



ふと振り返ると、そこには自分のことを案じて集まってくれた多くの精霊たちの姿があった。



今は亡い命のためより、今ある多くの命のことを思って生きていこうと決意するのだった。



ストライカーズ1945 II をスクープ!!

ここで本誌初登場、そして本誌独占公開の**「ストライカーズ1945 II」**の画面写真を入手することができたので、この場を借りて公開してしまおう！

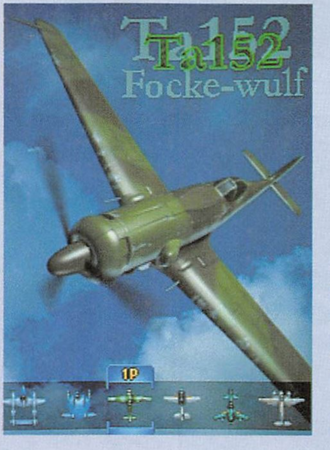
「ソルディバイド」「対戦ホットギミック」に続く、彩京の26万色グラフィックチップ搭載ボードを使用しており、グラフィック面でのパワーアップぶりが期待されるぞ！

彩京は年内に、以下のような3本を開発中。年内発売の3次元シューティング（？）にも期待が高まる。



これが今回入手した画面写真！26万色のグラフィックはどんなものか？画面にはライトニングと、ムスタングの大群らしきものが写っている。ボムなのだろうか？

今回も震電のボムはサムライソードなのか？新機体の攻撃はどのようなモノなのか？他の機体はどうしたのか？すべては続報を待とう。



装いも新たな6機の機体。おなじみのライトニングや震電がいるぞ。画面は新機体らしいフォッケウルフ（？）。左から2番目が気になる！

●彩京ニューゲーム発売リスト

ゲーム名	ジャンル	操作	発売日	備考
対戦ホットギミック	麻雀	キーボード	夏予定	彩京から、いきなり麻雀。
ストライカーズ1945 II	シューティング	8-2	秋予定	彩京から、いきなり超硬派。
ゼロガンナー	シューティング	8-3	年末予定	彩京から、いきなり3次元。

結果発表

1位	東海道本線(221系)
2位	京浜東北線(209系)
3位	山手線(205系)
4位	山陰本線(キハ58系)

電車でGO! 全4路線ブレーキ性能番付

既存の4路線の攻略も一通り終わり、今回からはいよいよ、『電車でGO!』におけるいろんな謎について毎回調べていきたい(できればいいなぁ)。

そこで第1回目として、まずは多くのプレイヤーが知りたがっている、各車両のブレーキ性能について調査。「時速80kmのとき、何mで停まれるの?」という疑問も、これで解消だ!



時速何kmだと、何mで停まれるの?



電車でGO!™



担当:GYU

気になる各車両の制動性能をチェック! プレイに役立つデータも満載だ。

調査方法について

まず各路線とも、勾配のないところで、時速100kmまでスピードが出せる区間を探した。そしてその区間内において、
①ブレーキ8に入れたときの停車までにかかる制動距離
②注意信号(黄信号)発生時に、速度を制限速度(時速45km)に落とすまでにかかる制動距離
の2項目を、晴天時と雨天時それぞれ、時速100kmから20kmまで、20km/h単位ごとに、計測してみた。

ちなみに山陰本線は、この調査方法に該当する区間で、時速100kmのみ出すことができず、測定不能とさせていただくことをご了承いただきたい。

とにかくこの調査、1つ1つごとに、計測しては電源をたちあげて、また計測…と、とにかく地道な作業の繰り返し。でも、このデータこそ、『電車でGO!』に一番必要なデータなんですよね。

詳しくは、『電車でGO!』ムックでも紹介してますので、そちらのほうでもぜひご一読ください!

まずはお詫びと調査の基本方針

本誌193号で各車両の制動性能について軽く触れたが、思うところあってこのデータを徹底的に洗い直したところ、以前紹介した制動性能ランキング(1位 東海道本線221系、2位 山陰本線キハ58系、3位 山手線205系、4位 京浜東北線209系)に間違いがあることが発覚。そこで今回はお詫びをかねて、正確なデータをより細かく解説することにした。読者の皆様、本当にごめんなさい。許してね。

よって、今回の調査では間違いを繰り返さないよう、より厳密な調査方法を設定した。

まず各路線において勾配なしの路面を選び出し、車速を規定速度(20km/h単位に分け、時速100kmまで計測。

ただし山陰本線は適当な場所が見つからなかったため、時速80km(で妥協)まで上げてから、ブレーキノッチ8で減速。それぞれが停車するまでに必要とした距離を計測することにした。また注意信号による速度制限を考慮して、時速45kmに車速が落ちるまでに要した距離も計測。その結果、上の順位に落ち着いた。



雨天時で調べるのは本当に大変。シンどかったなぁ〜。

1位 東海道本線 (221系)



		時速45km（注意信号）	時速0km（停車）
晴天時	時速100km	316m	394m
	時速 80km	169m	247m
	時速 60km	63m	149m
	時速 40km	―	54m
	時速 20km	―	15m
雨天時	時速100km	394m	498m
	時速 80km	202m	298m
	時速 60km	70m	134m
	時速 40km	―	54m
	時速 20km	―	15m

４車両のうち制動性能でトップに立ったのは、やはり最新型の車両である東海道本線221系であった。晴天時に時速100kmから停車までに必要とする距離は、約394m。他の車両におよそ70mぐらいもの差をつけている。

またこの車両なら、時速60kmから約120mという短距離で完全に停車することができる。

この車両なら、茨木から新大阪間のように、3000m以上の長距離区間になれば、道中において最高速の時速120kmで走行しても、十分に停車できるだけの制動性能を持っている。一度お試しあれ！

2位 京浜東北線 (209系)



		時速45km（注意信号）	時速0km（停車）
晴天時	時速100km	378m	456m
	時速 80km	193m	275m
	時速 60km	73m	130m
	時速 40km	―	62m
	時速 20km	―	16m
雨天時	時速100km	430m	532m
	時速 80km	214m	312m
	時速 60km	81m	149m
	時速 40km	―	67m
	時速 20km	―	17m

２位は京浜東北線209系。以前紹介したときは最も制動性能が低い車両と解説したが、細かく調べてみれば実は上位ということが判明。信用してくれた読者の方、すいませんでした。

さて、平均区間距離が長く、高速運転することも多いこの路線。時速100kmからの制動距離はぜひとも押さえておきたい。

とにかく京浜東北線は、ダイヤとの闘いの連続。できるだけ停車駅（もしくは停止線）ギリギリまで、速く走行できるのがベスト。このデータは、確実に頭に入れておきたい！

3位 山手線 (205系)



		時速45km（注意信号）	時速0km（停車）
晴天時	時速100km	382m	464m
	時速 80km	188m	278m
	時速 60km	72m	137m
	時速 40km	―	62m
	時速 20km	―	15m
雨天時	時速100km	458m	560m
	時速 80km	228m	332m
	時速 60km	82m	156m
	時速 40km	―	67m
	時速 20km	―	17m

惜しくも3位に甘んじた山手線205系。しかしその制動性能は２位の京浜東北線209系とほとんど変わらない。

さて、４路線中唯一徐行信号が点灯するこの路線では、時速25kmへの減速に必要な距離を把握しておくといい。ここでは表記されていないが、時速60kmでは72m、時速40kmでは62m必要と覚えておいてほしい。

山手線の場合は、大崎～品川間以外、基本的に駅と駅との区間距離が短い。時速60km、40km時における停車までの制動距離のデータが「GREAT」「GOOD」取得のカギを握る。

4位 山陰本線 (キハ58系)



		時速45km（注意信号）	時速0km（停車）
晴天時	時速100km	測定不能	
	時速 80km	192m	272m
	時速 60km	69m	124m
	時速 40km	―	54m
	時速 20km	―	14m
雨天時	時速100km	測定不能	
	時速 80km	234m	310m
	時速 60km	84m	157m
	時速 40km	68m	68m
	時速 20km	16m	16m

ゲーム中最古参の車両、キハ58系。やはり時代の差はいかんともし難く、４位という不名誉な結果に落ち着いた。

しかし実際の制動距離は、２位の京浜東北線や３位の山手線とそう大差ない。仮に大きな差があったとしても、山陰本線はさほど車速を必要としないので、不都合を感じることはないはずだ。

ちなみに、雨天時のデータは、隠し路線の「上級・山陰本線ＥＸ」で調査した。雨が降る区間は、たいてい嵯峨嵐山～丹波口の区間（区間の短いところ）なので、時速100km時については調べるのが無理でした。ご了承のほどを。

省略区間もしっかりフォロー

(上級 SPECIAL) 山陰本線EX

嵯峨嵐山駅～丹波口駅

今回から始まる『EX路線攻略』。これをクリアせずに『電車でGO!』を語るなかれ。

担当：スー



隠し山陰本線コマンド

コイン投入後
ブレーキレバー最大
マスコンを5に入れて
スタートボタン
これで山陰本線を選択すればOK

亀岡～嵯峨嵐山区間の変更点

基本的にこれまでの区間での変更点は、ほとんどない。隠し警笛の配置場所も同じなので、持ち時間を増やせば、EXの区間に余裕をもって臨めるだろう。

ただ、保津峡～嵯峨嵐山区間最後の隠し警笛が、ある条件で踏切事故に変化する。

嵯峨嵐山～太秦



未知の領域へ出発だ!! のんびりいこう。

さて、いよいよ未知の区間に出発する。ここから先はいままでのような保津川の美しい渓谷の中をひた走るのとは違い、住宅街の中をのんびりと運行していく。

区間距離は750mと全体と比べて短めとなっていて、東海道本線などをすでにクリアしている方などは物足りなく感じるかもしれないが、それが隠し区間の味なのだ。

嵯峨嵐山駅を出発してゆっくりと加速していくと、停車位置残り300m地点で太秦駅の駅構内進入速度が表示される。山陰本線は加速性能が悪いので、ここまで進んでいても速度があまり上がっていない。このため表示を見てからブレーキをノッチ8に入れても、制限速度をオーバーすることはない。太秦駅の駅構内進入速度は時速40km。余裕をもって減速をすればよい。



太秦駅の駅構内進入速度は時速40km。

太秦駅に入るまでに車両の速度を、時速40kmまで落としたら、停車位置残り100mまでそのままの速度を保って、残り70mを切ったらブレーキノッチを徐々に上げていく。停車位置残り15mで時速20kmぐらいが理想だ。この時点でブレーキをノッチ8にしておき、残り4mでブレーキを非常レベルまで上げれば、good!もしくはgreat!が取りやすいだろう。

太秦～花園

この区間も793mと短めになっているので、当然加速できる区間が短く、アッという間に花園駅が見えてくる。

この山陰本線EXの区間がほかの上級路線と決定的に違うところは、単線運行なので、ダイヤをまったく気にせずに運行できる点だ。これまで上級路線の激しいダイヤ運行に耐え抜いた方は、物足りなく感じるかもしれないが、逆に心地良さを楽しめると思う。

太秦駅を出発して間もなく、停車位置残り330m地点で花園駅の駅構内進入速度、時速40kmが表示されるのだが、駅構内までの距離が短いので、停車位置400mから減速を始めよう。後は前述の方法で停車する。



花園駅の駅構内進入速度も時速40km。ワゴンがいい味出てるね。

花園～二条

嵯峨嵐山を出発してからの周りの風景を見ていただくとわかる通り、背の低い家屋などが立ち並んでいるのだが、これらのデキが非常にいい。特に、踏切待ちをしている軽トラを見てほしいところだ。保津川沿いの渓谷も非常によくできているが、こちらもそれにまったくひけを取らない作り込みなので、一度ゆっくり周りの風景を見てほしい。

前述した通り、山陰本線EXは可変式信号の存在を気にすることはない。上級路線をクリアしてきた方は、一定区間で表示される青信号を見るだけで構えてしまうかもしれないが、これらが黄色信号に変化することは絶対にないので、安心して運行してほしい。

二条駅までの区間距離は、これまでより少し長く1188mとなっている。距離が長くなると、車両の速度も当然上がってくる。



この歩道橋を目印に減速を始めるとちょうどいい。

太秦

京都市右京区
平成元年　新開業

- 到着時刻　11:07:59
- 嵯峨嵐山駅からの距離　750m
- 進入制限速度　40（Km／h）
- 駅のホームの先端位置　残り200m

太秦といえば、日本の「ハリウッド」とも呼べる、東映太秦映画村が有名。その大部分を一般に開放しており、時には実際の撮影風景に遭遇できるチャンスもある。

他には、聖徳太子像などがまつられている広隆寺がある。特に霊宝殿にまつられた2体の弥勒菩薩像は一見の価値あり。

花園

京都市右京区
明治31年開業

- ●到着時刻　11:09:57
- ●太秦駅からの距離　793m
- ●進入制限速度　40(Km／h)
- ●駅のホームの先端位置　残り190m

駅から北方面にかけて、多くの寺院、庭園が広がる花園駅。室町幕府の拠点ともなった、花の御所・金閣寺もこの地区に存在。

おなじく、花園駅の北側に位置する龍安寺の石庭は、別名「虎の児渡しの庭」と呼ばれ、白砂を綺麗に敷き詰めたその素晴らしさは、世界的にも有名となっている。

二条駅の駅構内進入速度は時速40㎞となっていて、二条駅の進入速度制限が表示されてから駅に入るまでの距離が短いので、早めに減速をしなければならない。

減速を開始するポイントは、停止位置残り約500m。画面にはちょうど線路をまたぐ歩道橋が映っているので、これを通過する直前に減速を開始するといいだろう。

二条駅に入ってからは、花園駅の停車方法を参考にしてほしい。

二条駅は、現在改装工事を終えたらしく、今は画面に映る二条駅と大きく異なるということだ。観光名所としても有名なので、一度見比べてみてはいかがだろう。



二条駅の駅構内進入速度は時速40㎞。今は造りが違うらしい。

二条～丹波口

二条駅を後にして、徐々に加速していくと、停車位置残り約580mで丹波口駅の高架に入る。これまでは、のどかな住宅街の風景を楽しんできたが、この高架がコンクリートで造られているのに加え、周りの家屋が、ビルやマンションに変化して急に都会っぽい感じになる。このような景色の移り変わりを楽しめるのも『電車でGO!』の魅力ではないだろうか。

丹波口駅への停車だが、停車位置残り330mで駅構内進入速度が表示される。山陰本線の加速性能の悪さのおかげで、ここまできても車両の速度は上がっていないので、表示が出てからブレーキをノッチ6に入れて減速を開始すれば、丹波口駅のホームに入ったときに減点される心配はない。丹波口駅の駅構内進入速度は時速75㎞となっている。丹波口駅のホームの長さは約140mとやや短めなので、ホームに入ってからは早めの制動が必要になってくる。



丹波口駅の駅構内進入速度は時速70㎞。景色が違うっしょ。

終点 京都までは…

丹波口駅から先、京都までの区間は初級とまったく同じなので、問題なくクリアできるだろう。「そんなこといわれても、わからないんですけど…」という方は、長い間お待たせした（オイラのせいなんだけどね…）『電車でGO!』ムックのほうで、全路線を完全攻略しているので、どうかそちらをお買い求めください。ちなみにこのムック、攻略以外の企画ページも充実してるので、オススメだぞ。

次回は東海道本線EXの攻略なのでお楽しみに!!



下の写真と見比べると、


ホラ、この背景のデキのよさ!! 素晴らしき『電車でGO!』。

二条

京都市中京区
明治30年開業

- ●到着時刻　11:12:24
- ●花園駅からの距離　1303m
- ●進入制限速度　40（Km／h）
- ●駅のホームの先端位置　残り280m

駅の東側には、壮大な敷地面積と巨大な城郭がそびえ立つ、二条城がある。本丸御殿に上がれば、京都の街並みを一望できる。

また、二条といえば西陣織。市内を歩けば、機織りの機音が心地よく響いてくる。実際にその現場を見たいのであれば、西陣織会館がオススメだ。



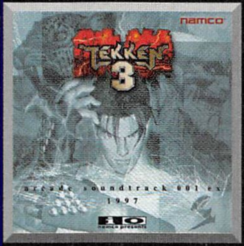
アーケード版「怒首領蜂」
スタッフによる完全移植が実現！
怒首領蜂
DO DONPACHI
'97 9/11
発売予定
セガサターン専用ソフト
縦方向シューティングゲーム
（1人～2人用）
価格5,800円（税別）
© ATLUS/CAVE 1995,1996,1997
怒首領蜂
ハイスコアアタック
キャンペーン開催！
応募期間
'97年9月11日(木)～'97年10月31日(金)
(当日消印有効)
優勝者には「怒首領蜂オリジナルヴァージョン基盤」
「コントロールボックス」「アトラス公認認定証」を
プレゼント!さらに上位100名様にも
「順位入り認定証」をプレゼント!
詳しくは製品内の応募方法をご覧ください。
1位
流星 野郎
DO DONPACHI
TYPE-A
350,000,000
コントロールボックス
怒首領蜂オリジナルバージョン基盤
アトラス公認認定証（真ちゅうメッキ製）
※「認定証」の仕様は若干異なります
※画面写真はすべて開発中またはアーケード版のものです。
ATLUS
プリント倶楽部
好評発売中！
Jack Frost
ジャック フロスト
オリジナルグッズ
コレクション
プリント倶楽部
ミニアルバム
AT-0002 ¥150（税別）
プリント倶楽部
プチアルバム
（ブラック、ベージュ、バイオレット）
AT-0009,0010,0011 各¥300（税別）
プリント倶楽部
フォトフレームホルダー
（ピンク、ブルー、クリア）
AT-0006,0007,0008 各¥150（税別）
プリント倶楽部
シールコレクション①②
AT-0004, 0005 各¥150（税別）
プリント倶楽部
インデックス アルバム
AT-0003 ¥450（税別）
プリント倶楽部
フォトフレームクリップ
AT-0001 ¥180（税別）
流星野郎のGAME MAX
（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24:00～24:30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22:30～23:00
ON AIR！
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
アトラスFAXステーションサービス ファンキーネット 03-3258-0753 ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く
インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。管理部総務課TEL 03(5229)7115(直)
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

ナムコのゲーム音楽CDが1997年夏より続々登場!!

鉄拳3 アーケードサウンドトラック001EX

i/o : sanodg, B.K.O (NAMCO LIMITED)

ナムコサウンドチーム[i/o]が送るアケードサウンドトラックシリーズがスタート。その記念すべき第一弾、ワンダースピリッツより7/18(fri)リリース! オープニンムービー他、貴重な映像が楽しめるCDエキストラ仕様で登場！



7/18(fri) RELEASE

☆封入特典：特製プレミアムカード(2枚) ☆応募特典：オリジナルキャップ
●定価￥2,854（税抜￥2,718） ●WSCAX10001
●発売元：ワンダースピリッツ ●販売元：ポニーキャニオン



鉄拳3 Battle Trax

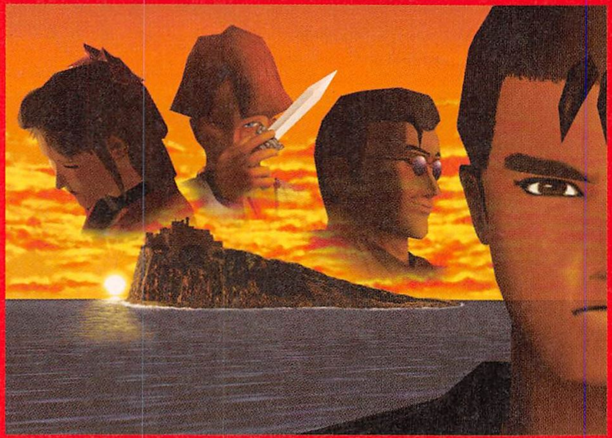
ナムコ鉄拳サウンドチームと沖山優司、高田宗紀、渡辺等など著名アーティストが、多彩なサウンドで全キャラクターテーマをアレンジ。ナムコサウンドを最先端のミュージックシーンのエッセンスでアレンジした「Digital Groove」シリーズ第一弾、ポニーキャニオンより8/20（wed）リリース！！

8/20(wed) RELEASE

☆初回特典：CDジャケットサイズステッカー ●定価￥2,854（税抜￥2,718）
●PCCG00416 ●発売元：ポニーキャニオン

『Digital Grooveシリーズ』
ナムコサウンドのアレンジCDがポニーキャニオンよりリリース決定！トップアーティストによる最先端のダンスゲームミュージックがシリーズ化。他では聴けない最新最強のサウンドシリーズです。

ナムコオフィシャルポスター(B2版)を先着順でプレゼント!!



タイムクライシス アーケードサウンドトラック002EX

i/o : ひげ NAKAMURA (NAMCO LIMITED)

7/18(fri) RELEASE

★ＣＤエキストラ仕様！
映画仕立てのアトラクトムービーをストーリーに添って楽しめる他、関係者のコメントやキャラクターの設定資料等、ファン必見のデータがMacやWindowsで楽しむことができます。
★ボーナストラックとして、作曲者自身によるアレンジ曲を収録。
☆封入特典：特製プレミアムカード(2枚)
☆応募特典：オリジナルキャップ
●定価￥2,854（税抜￥2,718）
●WSCAX10002
●発売元：ワンダースピリッツ
●販売元：ポニーキャニオン



シリーズラインナップ予告

●アー ケードサウンドトラック【アルマジロレーシング】
●プレイステーションサウンドトラック【ゼビウス3D/G+】
●Digital Groove シリーズ 【ゼビウス3D/G】

鉄拳3 アーケードサウンドトラック001EX発売記念キャンペーン実施中!!

以下のお店で「鉄拳3 アーケードサウンドトラック001EX」をお買い求めになりますと、ナムコオフィシャルポスター(B2版)を先着順でプレゼント!!

◎先着順となりますので、品切れの際には、ご容赦下さい。

●お取り扱い店舗

北海道地区
玉光堂オーロラ店／札幌
玉光堂PASEO店／札幌
玉光堂琴似店／札幌
キクヤ／札幌
玉光堂四丁目／札幌
玉光堂旭川／旭川
玉光堂ISM／釧路
玉光堂新札幌／札幌
ヨドバシカメラ札幌店／札幌

東北地区
B.C.スクラム／仙台泉
三野屋郡山／郡山
柏屋楽器イトーヨーカ堂／秋田
成田本店／青森
FANGS／福島
日弘楽器本店／弘前
ミュージックライブラリー／弘前
三野屋／福島
アニメイト／仙台
マルケ屋／仙台
サトウプレゼンス／会津
アカシア本店／米沢

関東地区
山野楽器本店／銀座
山野楽器東急東横／渋谷
帝都無線紀伊国屋書店／新宿
ヨドバシカメラ3号店／新宿
ムトウ楽器本店／高田馬場
ムトウ楽器名店／高田馬場
ヤマギワソフト館／秋葉原
ヤマギワB館／秋葉原
石丸電気本店／秋葉原
石丸電気2号店／秋葉原
石丸電気3号店／秋葉原
石丸電気6号店／秋葉原
石丸電気ソフトワン／秋葉原
ディスクマップ秋葉原／秋葉原
ラオックスコンピューターゲーム館／秋葉原
ヨドバシカメラAV通信総合館B1／新宿
マルケ屋神保町本店／神保町
五番街東武百貨店／池袋
ミュージックプラザ松井楽器／蒲田
山野楽器そごう店／八王子
山野楽器サンロード店／武蔵野
新星堂昭島店／昭島
新星堂ヨーカ堂／府中
新星堂ルミネ店／立川
AVSシアル音楽館／横浜
ヤマギワSOFT in Dio横浜／横浜
ハマヤレコード戸塚東口店／横浜
ヤジマレコード三笠店／横須賀
新星堂武蔵小杉店／川崎
新星堂川崎／川崎
鈴木楽器本店／町田
タハラ本店／厚木
すみや沼津バイパス店／沼津
すみや本店／静岡
新星堂カルチェ5／柏
新星堂熊谷／熊谷
ギンセイスカイプラザ／柏
ヤマギワソフト千葉／千葉
NN中島／伊勢崎
ヤマギワ／大宮
ラオックス／浦和
ラオックス／千葉
ラオックス／市原
ディスクピア／新潟
新星堂駅ビル／松本
石丸電気ビッグワン／水戸
石丸電気水戸店／水戸
石丸電気筑波店／筑波
ギンセイ成田店／成田
加藤電器／熊谷
ディスクマップ4号店／秋葉原
ロケットソフトセンター／神田
ライオン堂本店／松本
Gハウス／八王子
ラオックス／市原
三成ほていや／本厚木
やすな／大宮
CDショップアポロ／立川
新星堂土浦WING／土浦
新星堂宇都宮ロビンソン／宇都宮
ディスクピア／聖蹟桜ヶ丘
タワーレコード渋谷店2F・J-POP／渋谷
ディスクマップ大宮アルシェ／大宮
十字屋新所沢パルコ／新所沢

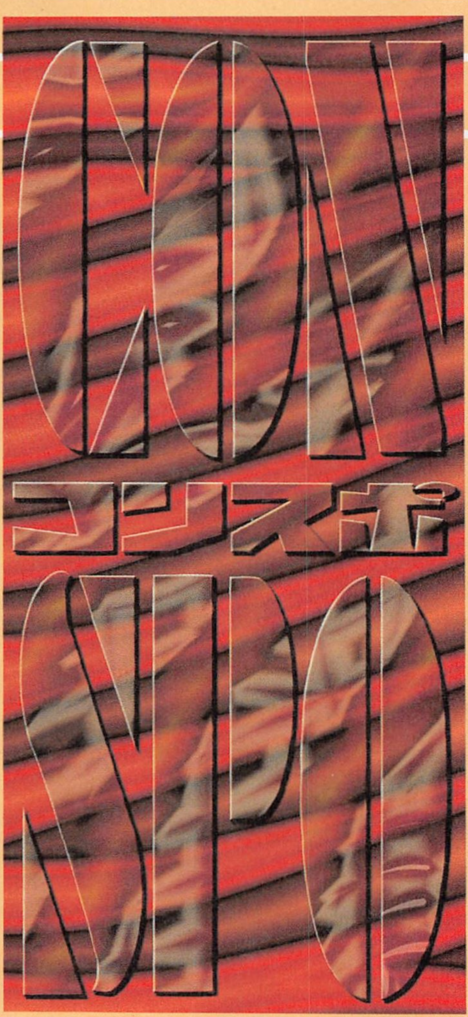
中部地区
ヤマギワメルサ／名古屋
ヤマギワナディアパーク店／名古屋
ヤンレイ／名古屋
太陽サウンドオン／名古屋
濃尾商会／名古屋
GROOVE本店／名古屋
大須アビーロード／名古屋
新星堂高蔵寺店／春日井
名曲堂／各務原
中川レコード／一宮
井野屋／岡崎
名豊ミュージック豊橋／豊橋
ヤマト楽器精文館／豊橋
イケヤmusic mart／浜松
白揚本店／四日市
シェトワ白揚／四日市
白揚神戸店／鈴鹿
新星堂金沢駅ビル店／金沢
山蓄香林坊109店／金沢
フクロヤ二口店／富山
新星堂富山店／富山
フクロヤ戸出店／高岡
山蓄G1店／横川
フクロヤ黒部店／黒部
おんがく舎安城店／安城

関西・四国地区
ディスクピア梅田店／大阪
ディスクピア阪急三番街店／大阪
ディスクピア日本橋店／大阪
ワルツ堂日本橋店／大阪
ワルツ堂日本橋2D店／大阪
大森楽器本店／岡山
交声堂千里店／大阪
ニシヤマ商会天五店／天神橋
サンコーイズミヤ枚方店／枚方
エリート／高槻
ビーバーレコード四条京極店／京都
星電社三宮本店／神戸
ディスクピア三宮店／神戸
啓林堂郡山店／大和郡山
タマル本店／高松
細川レコード／高知
明屋本店／松山
星電社姫路本店／姫路
星電社明石本店／明石
姫路レコード相生店／相生
宮地無線帯屋町店／高知
寝屋川フジヤ／寝屋川
JEUGIA白梅町店／京都
ビーバーレコード京宝／京都
和田デンキ／宇治
EUGIA四条店／京都
JEUGIAポルタ／京都
JEUGIA高野／京都
ゼルbyタマル／高松
音楽屋／大阪
エルタマル／高松
姫路ミヤコ本店／姫路
ワルツ堂京橋ダイエー／大阪
アラオ楽器北野田店／大阪
アニメショップミヤコ／加古川
アニメイトベルタ店／大阪
アニメイト三宮店／神戸
アニメイト京都店／京都
ワルツ堂くずは店／枚方
anミュージックライブラリー／吹田
ディスクピア奈良1番館／奈良
ディスクピア瀬田／滋賀

中国地区
ダイイチ本店6F／広島
帝都無線／広島
大森楽器本店／岡山
アツタリスム／出雲
中央書店サンモール店／広島
アニメージュスタジオ／広島
ダイイチDISK CITY／広島
ダイイチ岡山／岡山

九州地区
ヨシダ楽器本店／福岡
LIMB本店／福岡
アニマップ本店／福岡
DEODEO西新店／福岡
アニメイト福岡店／福岡
平和堂ジャスコ／佐世保
ミュージック・エトウ／大分
アニマップ大分店／大分
久米楽器／佐賀
帝都無線／熊本
M・S・クロス／鹿児島
富士屋レコード／宮崎

WONDER SPIRITS
PONY CANYON



PS　フロムソフトウェア　発売中　5800円

俺のマシンはひと味違うぜ!!

ARMORED CORE

AC（アーマード・コア）と呼ばれるマシンを操り数々のミッションをこなせ！

俺はしがない賞金稼ぎ

ポリゴンで構成されたAC（アーマード・コア）と呼ばれるロボットを操る3Dタイプアクション。ロボットの挙動や敵の爆発などがリアルに表現されロボットのパイロット気分が十分に楽しめるのだ。

ゲームモードは、ストーリーモードと対戦モードの2つが用意されており、ゲーム独特の世界観が満喫できるぞ。ストーリーモードでは、プレイヤーは「レイヴン」と呼ばれる賞金稼ぎとなって依頼（ミッション）を遂行していく。ミッションをクリアすることで報酬金を入手できるぞ。そのお金でACのパーツを購入して組み合わせることにより自機をパワーアップできる。

対戦モードは、ストーリーモードで使用している自機を使って対戦が可能だ。



ゲームをスタートするとレイヴンになるための試験が始まる。



レイヴンにはランキングがあり、依頼を成功させれば順位が上がる。

ミッションをクリアし賞金を稼げ!!

レイヴンとなって受けるミッションは、不法占拠者の排除や輸送トラックの警護などさまざまなものが用意されておりバラエティーに富んでいる。また報酬は、ミッションの難易度によって金額がことなり、プレイヤー自身でどのミッションを受けるかを選択する。ミッション中に使用した弾薬や被弾した装甲の修理費を差し引いて残った金額だけ貰える。多くのお金を稼ぎたい場合は、なるべくダメージを受けないようにしなければならないぞ。プレイヤーの腕が報酬金に反映されるのだ。



報酬額の半分も貰えないなんて…。まだまだ未熟だな。

愛機を使って対戦プレイ

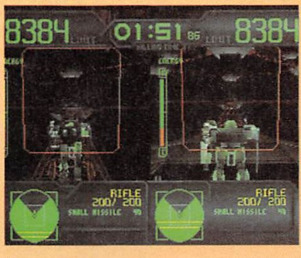
プレイヤーが作成したオリジナルACのデータをメモリーカードにセーブすることで人間どうしの対戦が可能。戦いは、相手ACの耐久力をゼロにするか、制限時間終了時に耐久力の多いほうがそのセットの勝者となり、先に2本先取したほうが勝ちとなる。通常は、画面を縦に2分割しての対戦となるのだが、対戦ケーブルに対応しておりフル画面での対戦もできるぞ。



愛機をドンドンチューンナップして対戦に挑め。

多彩なフィールド

対戦の舞台となるフィールドは、地形効果の少ない森林、障害物が多く行動範囲が狭い洞窟、高い建物が立ち並ぶビル街、足場が悪くAC1機分しか通れない橋の上やダンジョン系の下水道の5つのなかから選択する。相手ACの装備や地形の特徴を考慮したセッティングが要求される。



橋の上での戦い。踏み外して下まで落ちると負けとなる。

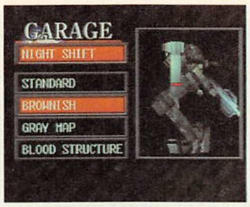
オリジナルの機体を作ろう

ストーリーモードでは、プレイヤー自らの手で完全に自分オリジナルのACが作成できる。ここではそのやり方を簡単に説明しよう。

カラーリングで決めろ

着色の方法は、腕や足などパーツごとにそれぞれ色を着けていくタイプと機体全体を迷彩色にするタイプの2種類が用意されている。

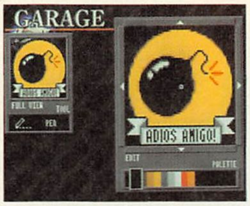
パーツごとにカラフルな色を着色し、ド派手な機体を作るか、実戦機らしく渋く迷彩色を決めるか、プレイヤーのセンスにあった色彩の機体が自由に作れるのだ。



迷彩色も何種類かあり好きなモノを選択できるのだ。

エンブレムで目立て

エンブレムを様々な作画ツールの揃ったエディターで作成できる。完成したエンブレムは、機体の肩など特定の場所に貼られる。また、サンプルのエンブレムも用意されており、そのまま使用もできるし、加工することも可能だ。



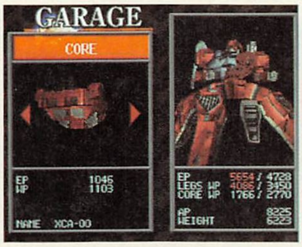
サンプルのエンブレムもなかなか凝ったモノが用意されている。

パーツを極めろ

ACは、腕、足、といった11カ所のパーツで構成されており、それぞれ数種類ずつ用意されている。それらのパーツを組み上げてできるACの数は100億以上にもなる。



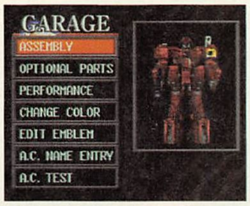
ショップでパーツを購入には結構お金がかかるぞ。



購入したパーツをガレージで組み替えよう

オリジナル機体完成

パーツの組み上げ、カラーリング、エンブレムの張り付けによってプレイヤーだけのACが完成。なお、機体の構成はいつでも変更可能だぞ。



気に入ったマシンになればあとは思う存分戦うだけ。

PS　アリカ／カプコン　7月17日発売　5800円

plus要素にα要素も追加すると…？
ストリートファイターEX plus α

『ストII』の駆け引きを持った3D対戦格闘ゲーム『ストEX』が、早くもPSに移植される。

まだゲーセンにあるアレだ

『ストリートファイターEX』と言えば、根本的なゲーム内容については、ゲーメスト読者の皆さんには何も語るべき言葉は存在しないだろう。

今回プレイステーションに移植されることになったのは『〜EX』のグレードアップ版にあたる『〜plus』をベースとしたもの。しかも家庭用へコンバートするにあたり新キャラの追加など、数々の付加要素により究極の『〜EX』とも言うべき『〜EXplusα』として登場する。ナニがどう『〜α』なのかは以下の記事を読んで貰うとしてとにかくデキが凄い。バッファRAMが少ないPSで、背景の色数や演出オブジェクト数の減少以外、全く違いは見受けられない（しかも、言われるまで気付かないレベルだ）。もちろんゲーム性やゲームスピード、PCMの劣化などは一切ナシ。安心せよ！

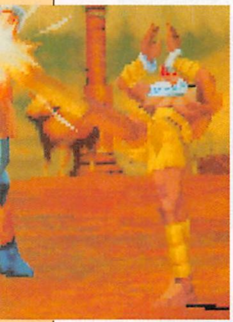


ゲーセンで燃えたキミも、家で色々とジックリ練習できるぞい！

plus α だからできるコト　さくらとダルシム遂にポリゴン化！

PSに移植されるにあたり、初代『〜EX』から『〜plus』で増加したプレイヤーキャラはもちろん、さらに2キャラが新規追加となった。そのキャラとは『ストZERO2』でお馴染みの春日野さくら&ダルシムのご両人。ふたりとも新スーパーコンボを引っ提げての登場となるのだが特筆すべきはさくらの乱舞。その名も春獄殺（笑）！

まるで豪鬼の瞬獄殺のような技だが、スーパーコンボゲージをひとつしか使用しないうえ、ダメージも瞬獄殺の3分の1強あるためお得な技かも？



ダルシム





春日野さくら



もちろんこちらの面々も…



サイクロイドガンマ



サイクロイドベータ



血の封印を解かれたほくと



殺意の波動に目覚めたリュウ

plus α だからできるコト　トレーニングが実は最難関だ！

トレーニングモードでは、ただ必殺技コマンドや連続技を練習するだけではなく、指示される連続技を達成するという遊び方もある。具体的にはジャンプ強キック→中足払いキャンセル波動拳などの連続技が表示され、その通りにやればいいだけ。けれども簡単なのは序盤のうちだけだ。中には「相手を30秒間、地上に落とすな」とか「30ヒット以上出せ」など一筋縄ではクリアできない難関も数多く用意されている。

そして問題をクリアする毎にポイントが加算され、一定点に達すると使用キャラが増えるという仕組み。全キャラ使用可能になった先には…。



こんなのと



こんなのでクリア

こいつが



使えるように！

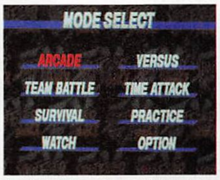


フツーにトレーニングすることも可能なんでヨロシク



plus α だからできるコト　豊富なモードで何度も遊んどけ

PS版ではCPU戦を楽しめるアーケードモードのほかに、対戦を前提としたVSモードやチームバトルモード、さらにタイムアタックを自動的に計測してくれるモードや、BGVとして使えそうなウォッチモードまで装備している充実っぷり。苦手な相手キャラとマイキャラを闘わせ、いつも負けるのはキャラの相性が悪いのか、それとも自分の実力がないせいなのかもハッキリ…する？



タイムアタックモードにて自己ベストに挑め！

こんなにもいろいろなモードがあれば文句はないよね。



plus α だからできるコト　あとでまとめてエンディング♥

PSに移植されるにあたり、各キャラ毎のエンディングムービーが作られた。春日野さくら&ダルシムにもエンディングがあるのは当然として、

さらに一度見たエンディングは後にいつでも見ることができるように登録されるという親切っぷりを大発揮。もう、恵比寿に足を向けて眠れない。



とりあえずさくらでプレイ開始。難易度は最低まで下げても可。



で、ベガを倒すとエンディング。ムービーは実力で見るべし。

PS　テクモ　7月24日予定　5800円

CDからモンスターが誕生しちゃう

モンスターファーム

モンスターだって生き物。ごはんを食べたり、遊んだり、戦ったり…。かわいいんだ、コレが。

モンスターの素材はキミのCDライブラリー

プレイヤーが育てていくモンスターは、なんとキミが持っているCDから誕生させることができる。普通の音楽CDはもちろん、CDシングルやビデオCD、さらには他のPSソフトなんかからも生み出すことができるのだ。画面の指示に従ってCDを入れ替えれば、円盤石（CDのことね）からズギューンとモンスターが誕生する。ここが最もドキドキする瞬間なんだ。

特にお気に入りのCDから生まれたモンスターは、それだけで愛情大爆発って感じ!!



プレイヤーを手助けする調教助手 **ホリィ**

ブリーダーであるプレイヤーの良きアドバイザーとなる女の子。



アイドルのCDからかわいいモンスターが生まれりゃ感動しまくり。

モンスターを育てたら大会で腕試しさせよう

生まれたモンスターに名前をつけて育成開始。CDのアーティスト名やアルバム名から名付けると分かりやすいし、愛情もより深まると思うぞ。

モンスターを強くするには仕事をさせたり、修業に出したりしながら、パラメーターをアップさせていく。ある程度実力が付いたと思ったら、大会に出場させてみよう。手塩にかけて育てたモンスターが、白熱のバトルを繰り広げてくれるぞ。またメモリーカードにデータを記録すれば、友達同士での対戦も可能だ!!

モンスターを戦わせる　大会



3Dポリゴンを駆使した迫力の戦闘シーン。モンスターは操作可能。

モンスターを育てる　ファーム



エサをあげたり、仕事をさせたり。厳しく育てる?甘やかす?

モンスターを手に入れる　街



モンスターの誕生もここで可能。モンスター同士の合体もできる。

Win95　マインドウェア　発売中　5800円

レゲー移植シリーズ第3弾

ボンジャック

時代を彩った名作を忠実に復刻するシリーズ第3弾。今回からはWindows95版で登場だ!!

爆弾と空中浮遊がテーマの危険で、魅惑的な世界

業務用で燃えた人も、FCの『マイティーボンジャック』で燃えた人も注目!! この『ボンジャック』は、1984年にテクモ（当時はテーカン）から発表されたアクションゲーム。主人公ジャックを操り、敵モンスターをジャンプでかわしながら、画面に散らばる爆弾を回収するのが目的だ。導火線に火の点いた爆弾を連続回収する「得点狙いのプレイ」と、クリア優先の「確実プレイ」とを組み立てる戦略性は、単純ながらもハマってしまうこと確実だ!

今回の音楽も、古代祐三氏が監修。当時の興奮を完全再現してくれたぞ!!



これが基本ジャンプテク

ただジャンプするだけじゃダメ。長時間の空中停止や高さの調節がクリアのコツだ。

ジャンプボタンでジャ〜ンプ



再びジャンプボタンで急停止



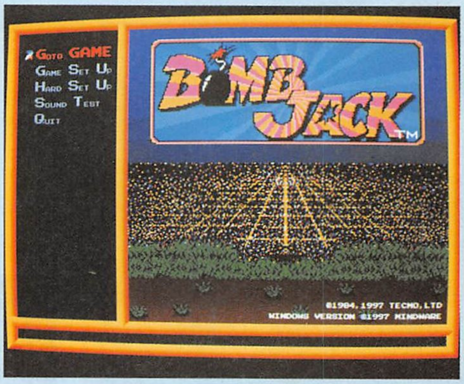
ジャンプ連打でゆっくり降下





WIN95、またはNT4・0が100%動作しているマシンに対応。WINDOWS対応のジョイスティックで遊べる。

細かい設定も自由自在



ゲームの難易度だけでなく、画面モード、ゲームスピード、サウンドテストなどの細かい設定も可能だ。Pentium90MHz以上のマシンなら快適に遊べるゾ!!

●マインドウェアのホームページ　URL　http://www.mindware-corp.com

夏の鉄拳祭り

COLOR ISLAND

引け腰



↑（山口県　NOB！君）
☆シビぃなあルーボー。現実問題、シリーズを重ねるごとに一歩一歩銀河最強に近づいているところが怖い。



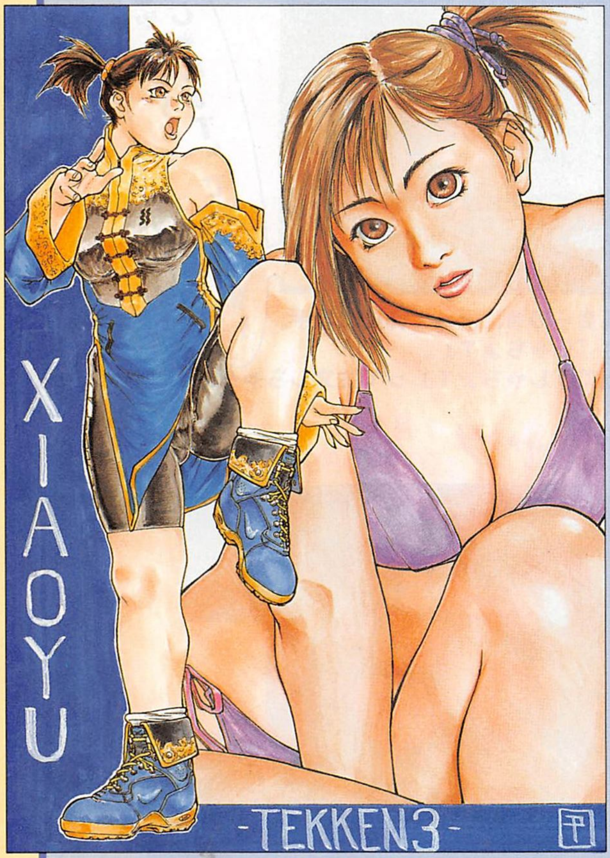
↑（大阪府　真田有楽斎さん）
☆まずはこの人がいなければ3は始まらねい。ってなワケで風間さん。

鉄拳集会3

今回は先日発売された鉄拳3ムックアイランドの復活特集ですうー。投稿ありがとうですうー。ムック買ってくれなきゃヤですうー…って何だかな。

街でも新キャラが続々登場してて、毎週ゲーセンに行くのが楽しみっしょ？

新キャラのイラストやプレイ感想なんかもアイランドに送りたまい。喝。



↑（東京都　ウニマル君）
☆シャオはやっぱり2Pカラーが一番支持率高いかな。…ブレザーも局地的に高いが。



→（兵庫県　げんたろ君）
☆マーベルランドもまっつぁおの遊園地ができそうではある～。



→（東京都　六嶋魔銀さん）
☆恒例の集合イラストだが…こうして見ると本当に濃い連中が揃ってんなあ。



→（大阪府　かつやんZ君）
☆オレの足は遠慮知らずなんでね！



→（静岡県　神代さとしさん）
☆実際に燃えてるのは花郎のほうだけだったりして。仁ってマイペースそうだし。



やっぱ夏はTシャツでSHOW

年中着られるっていうのも強みだけれど、やっぱりTシャツは夏が旬。
新声社も陰ながらキミの暑い夏をサポートするぞ！

JEDAH T-SHIRTS

8月上旬発売



実際の商品と多少異なります。

セイヴァー契約書Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C-172

ジェダのEX技「プロヴァ＝ディ＝セルヴォ」で敵を叩き付ける契約書がTシャツになった。こいつで友達と契約しまくり！

SAVIOR T-SHIRTS

8月上旬発売



実際の商品と多少異なります。

セイヴァーTシャツ
価格3990円　送料:E
通販番号:C-171

しゃちょ～、「しゃちょT」できたっす～

新声社社長自らの命によって作成に着手。よって通称「しゃちょT」。
でも、通販で「しゃちょT」って注文しちゃダメよ。

豪鬼Tシャツシリーズも集めよう!!



豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C-71



ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C-120



零豪鬼Tシャツ
価格1890円　送料:E
通販番号:C-164

真豪鬼Tシャツ

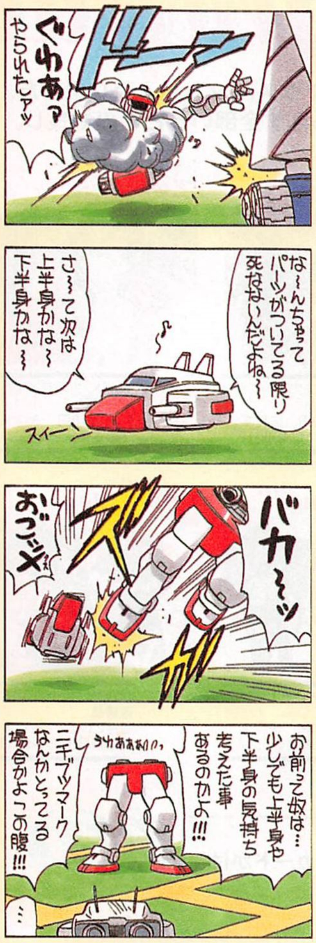
7月19日
荻窪店OPENと同日発売!!

ZERO2で登場する青い道着の豪鬼をモチーフとした、青い天Tシャツだ。つまりはパワーアップ版ってヤツ。



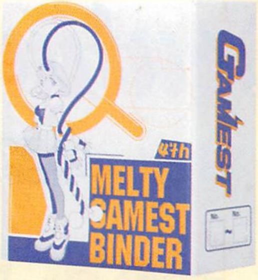
真豪鬼Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C-170

読サビ初！胸にワンポイントもアリ。





ダークメルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B-6



メルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B-5

7月中旬発売
NEW



メルティマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:G-26

メルティグッズシリーズにマウスパッドとニューテレカケースが仲間入り。今度のテレカケースは収納枚数も36枚と大幅にアップ。マウスパッドはデスクワークのお供にバリバリ使い込んで欲しいのだ。バインダーもどんどん注文してね。

コッチ

7月中旬発売
NEW



メルティテレカケース2nd
価格1260円　送料:C
通販番号:G-25

☆メルティ&Dメルティグッズぷろじぇくと☆

七瀬葵ナコリム 第三弾

コッチ

マルゲ屋でも大人気商品のナコリム。CDケースとマウスパッドを同時に購入すると特製キーホルダーが付くっていうのはもう常識！注文ヨロシク！

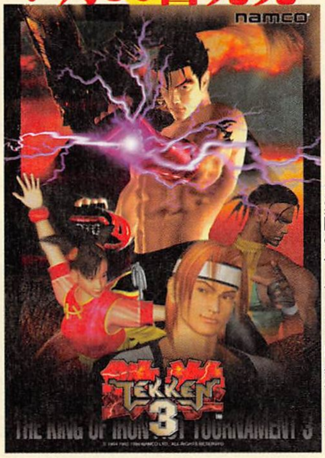




左
ナコルルCDケース
価格1890円　送料:E
通販番号:SS-172

右
ナコリムマウスパッド(雅)
価格1575円　送料:E
通販番号:SS-171

ゲーメストビデオVol.37 鉄拳3　act 1 7月30日発売



※実際のパッケージとは異なります。

ついにビデオも上下巻到来。ACT1では初期に使用できる10人を攻略。噂によるとACT1.2両方購入した人にはイカすプレゼントがあるらしいぞ。

鉄拳3　ACT.1
価格6090円　送料:H
通販番号:GV-37

虹色町の奇跡

セットは下の3種類に決定！すでに告知の通り、読サビ、マルゲ屋、カプコンファンクラブでしか手に入らない、各限定500セットものだ。

カプコンキャラクターピンズシリーズVOL1
8月中旬発売予定



ピンズの発送は8月20日頃を予定しています。

マウスパッド



妖精等身大マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:C-169

テレカ



虹色町の奇跡リンツテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-163

虹色町の奇跡咲良絵美テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-154

虹色町の奇跡小鳩真由美テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-153

虹色町の奇跡想鐘サキテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-152

虹色町の奇跡シャーロットテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-151

虹色町の奇跡瀬崎久美子テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-150

虹色町の奇跡森次めぐみテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-149

虹色町の奇跡藤倉桃子テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-148

Sentimental Graffiti Mousepad

大人気のセンチメンタルグラフィティのマウスパッドを入荷しました。
一途に好みの娘だけを狙うも良し。とりあえず全部いっとくのも良し。

Wakana Ayasaki



センチメンタルグラフィティマウスパッド
綾崎若菜
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0016

Rurika Yamamoto



センチメンタルグラフィティマウスパッド
山本るりか
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0015

Emiru Nagakura



センチメンタルグラフィティマウスパッド
永倉えみる
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0014

Asuka Hoshino



センチメンタルグラフィティマウスパッド
星野明日香
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0013

Honoka Sawatari



センチメンタルグラフィティマウスパッド
沢渡ほのか
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0012

Kaho Morii



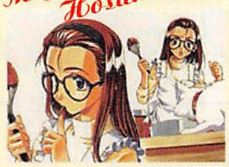
センチメンタルグラフィティマウスパッド
森井夏穂
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0011

Manami Sugihara



センチメンタルグラフィティマウスパッド
杉原真奈美
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0022

Miyuki Hosaka



センチメンタルグラフィティマウスパッド
保坂美由紀
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0021

Taeko Adachi



センチメンタルグラフィティマウスパッド
安達妙子
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0020

Yuu Nanase



センチメンタルグラフィティマウスパッド
七瀬優
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0019

Chie Matsuoka



センチメンタルグラフィティマウスパッド
松岡千恵
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0018

Akira Endou



センチメンタルグラフィティマウスパッド
遠藤晶
価格2310円　送料:E
通販番号:MOV-0017

CD

新商品の安達妙子、星野明日香、保坂美由紀のＣＤをお買い上げの方には、それぞれ先着30名様に特典のポストカードが付いてしまうのだ。人気商品なので急いで注文の前に、電話で在庫の確認するのを忘れないようにしてね。

センチメンタルグラフィティ!
杉原真奈美



価格1529円　送料:E
通販番号:NACG-1001

価格1529円　送料:E
通販番号:NACG-1002



センチメンタルグラフィティ"
沢渡ほのか

センチメンタルグラフィティ#
綾崎若菜



価格1529円　送料:E
通販番号:NACG-1003

価格1529円　送料:E
通販番号:NACG-1004



センチメンタルグラフィティ$
永倉えみる

センチメンタルグラフィティ%
森井夏穂



価格1529円　送料:E
通販番号:NACG-1005

価格1529円　送料:E
通販番号:NACG-1006



センチメンタルグラフィティ&
松岡千恵

センチメンタルグラフィティ'
安達妙子



NEW
価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1007

センチメンタルグラフィティ(
星野明日香



NEW
価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1008

センチメンタルグラフィティ)
保坂美由紀



NEW
価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1009

商品のお買い求め方法

マルゲ屋でのお買い求め方法

「読者サービス部」のコーナーに掲載されている商品は、全国のマルゲ屋にて、実際に商品をお手にとってお買い求めいただくこともできます。各店の地図は左頁の「マルゲ屋瓦版」のコーナーをご覧ください。

お知らせ

次号より「読者サービス部」のコーナーは、「グッズプラザ」とタイトルを変更します。名称が変更されても、より良い商品を制作・販売していきますので、よろしくお願いします。

読者サービス部（通信販売）でのお買い求め方法

●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便払込取扱票か、郵便局の払込取扱票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

郵便振替口座番号:00150-4-98420
株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部
☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円
			4個以上……400円
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円
	3個以上……200円	F	何個でも……800円
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円
	2個以上……400円	H	何個でも………(サービス)無料

●たくさんの商品を注文した場合は、その送料の中で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)
例: メルティバインダー'97　1個……800円(F)
メルティマウスパッド　1枚……500円(E)
ナコルルマグカップ１個、リムルルマグカップ１個……800円(G)
以上の商品を一括注文された場合の送料はＥ＋Ｇ＝1300円となります。
(※ナコリムのマグカップはいくつ注文しても800円の特殊単品発送です。)

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で、「読者サービス部　ゴールドチケット係」までお申し込みください。



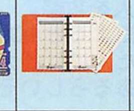
①コインホルダー:10点



②ゲレンジャーテレカ:20点



③吉崎観音テレカ:20点



④システム手帳:30点



⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

このコーナーに掲載されている商品はオリジナル商品の為、数量に限りがあります。本誌の発売日より２ヶ月以上経ってからご注文される場合は、必ず電話で在庫の確認をして下さいますようお願いいたします

天下一ゲーマーの店

ゲ屋瓦版

1997/8.15
瓦版第102号

ゲ屋神保町店 営業時間変更のお知らせ

このたび、ゲ屋のゲームセンター「G-Model」の開店にともないまして、ゲ屋神保町店の営業時間がAM11：00～PM9：00に変更になりました。これからもゲ屋をよろしくね。

超仰天!ゲ屋荻窪店今週末19日開店!!

イエイッ√ﾆﾆ!元気いっぱいかわいさ満点、私がメルティでーす♡新ゲ屋オープンで西へ東へ超忙しっ。応援よろしくね!それじゃインフォメーション・スタート!!

ゲ屋荻窪店オープン!鼻歌まじり(!?)でレッツゴー!!

前回もお知らせしたんだけど、8月開店予定だった荻窪店がなんと7月19日にオープンの運びとなりました!もちろん中身もバリッチ（造語）キメちゃうからよろしくネ!

●ゲ屋荻窪店
7月19日（土）
午前11時グランドオープン!
驚愕充実血涙のオープニングを飾るのはコレ!
○逆転!ゲ屋福袋
（限定100袋）
○好評♡ときメモ袋
（19・20日両日限定60袋）
○エヴァンゲリオンフェア
…ゲーム大会なんかもこれからどんどんやっていく予定なので期待しててね。
あと、「G-Model」荻窪店のオープンは、もうちょっと時間がかかりそうです。ゴメンナサイ!!

スタンプサービスグッズ、一新!メルティファンはチェックよろしく!

スタンプカードでポイントをためるともらえるグッズが、今度新しくなるの♡ラインナップは以下の通りです。
○メルティタオル
○爪切りキーホルダー
○メタルカードケース
○Tシャツ
それから、新作テレカも20点で引き替えできるから、欲しいテレカがあるキミはチャンスだよ!

センチガレージキット第一弾登場!心、満たされる…

ファンお待ちかねセンチのガレージキット（ツクダホビー製）がいよいよ発売間近!
●7月末発売予定
PVCモデル完成品
・1/6　永倉えみる
（税別価格3980円）
PVCキット(2体セット)
・1/6　永倉えみる
　　　　星野明日香
（税別価格4500円）
キミは完成品派?それともキット派?フィギュア作りってコツがいるから、初心者クンは完成品をお手本にチャレンジしてみるといいかもね。「ここはくぉだぁっ」てなキミのこだわりをぶつけちゃお!完成品シリーズは毎月1体ずつ発売予定。第2弾はキット版が先行発売になってる星野明日香だから、センチファンは確実に予約&ゲット♡

2度あることは…センチCDシリーズ三たびあらわる!

大賞賛（!!）のセンチCDシリーズ第3弾が、7月19日に発売です。今回のキャラクターと内容は…、
7・安達妙子
8・星野明日香
9・保坂美由紀
以上3人のドラマメッセージ。もちろん歌も入って内容てんこもり!
さらにゲ屋では、第1弾、第2弾で大好評だった予約特典、声優さんのサイン色紙を今回も用意してます!先着順だから急いで予約してね!

イベントスケジュール		
20日(日)	神保町店	マーヴルスーパーヒーローズ大会
		MTG交流会
	大阪店	鉄拳3大会
	名古屋店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	札幌店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	池袋店	天草降臨大会
	神戸店	ヴァンパイアセイヴァー大会
21日(祝)	名古屋店	鉄拳3大会
	仙台店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	池袋店	ストZERO2大会
	神戸店	鉄拳3大会
27日(日)	神保町店	鉄拳3ビデオ解説
	大阪店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	札幌店	ストZERO2　ダンオンリー大会
	名古屋店	鉄拳3ビデオ解説
	仙台店	鉄拳3大会
	池袋店	鉄拳3ビデオ解説
	神戸店	ときメモ対戦ぱずるだま大会

フェアスケジュール

※神保町店	
7/19～7/25	カプコンフェア
7/26～8/1	ゲームギャルフェア
※大阪店	
7/19～7/31	ビデオフェア
※名古屋店	
毎週末	プリティバッグ（福袋）限定発売
※札幌店	
7/21～末	エヴァンゲリオンフェア
※仙台店	
7/15～7/21	テレカフェア
7/22～7/27	MTGフェア
※池袋店	
7月末まで	スタンプサービス
7/18～7/27	エヴァンゲリオンフェア
※神戸店	
7/19～8/17	エヴァ映画公開記念フェア
7月31まで	ときメモグッズセール

MEくティちゃん!
©1998.1997.YOSHIZAKI MINE.



★吉崎観音社夏コミ情報…(金)東地区"ゴ"27-a

ゲ屋からのお知らせ

いつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、好評のゲームイベントにより確実にご参加いただけるよう優先券をご用意しました。切り取ってお持ち下さい(「G-Model」でのイベントではご利用になれません。あらかじめご了承下さい)。イベント開始は14時を予定しておりますが、スケジュールを変更する場合もございますので詳しくは各店にお問い合わせ下さい。

8/15号 ゲームイベント 優先券

ゲ屋荻窪店 8月の定休日11日



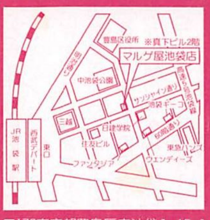
〒167東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F
TEL　03-3392-8231

ゲ屋神戸三宮店 8月の定休日11日



〒651神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F
TEL　078-272-5011

ゲ屋池袋店 8月の定休日11日



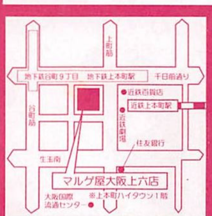
〒170東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F
TEL　03-3986-7891

ゲ屋神保町本店 8月の定休日11日



〒101東京都千代田区
神田神保町1-26・B1
TEL　03-3293-9325

ゲ屋大阪店 8月の定休日11日



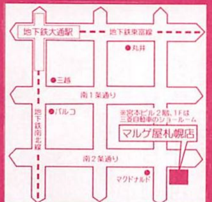
〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL　06-775-9348

ゲ屋名古屋店 8月の定休日11日



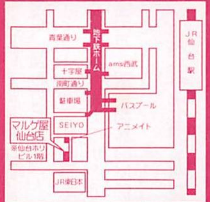
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL　052-583-2970

ゲ屋札幌店 8月の定休日11日



〒060札幌市中央区南二条西1-1
宮本ビル2F
TEL　011-233-0238

ゲ屋仙台店 8月の定休日11日



〒980仙台市青葉区中央
4-9-13仙台ホリビル1F
TEL　022-712-4787

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1－26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

スペースの都合上、本につけられる評は、文字数がかなり限られている。ゆえに一番指摘すべき点や、一番内容を伝えられるだろう点について述べている。時にはそれが優しくない言葉になることもあろうけれど、載っている本は、すべて選抜された本だということを忘れないでいてほしい。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、8月30日発売号締め切りは7月19日、9月13日発売号締め切りは8月4日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（10月15日発売号までに）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

マジカル天国



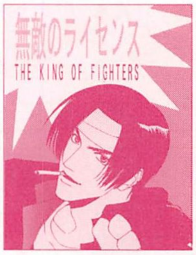
THREE☆すたあず発行A5判オフ44頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「1～3、すべてのマジドロキャラが集合のギャグ本です」

キャラが多いため、キャラ紹介に頁を取られ、本としてちょっと読みで不足なのが残念。とはいえキャラ紹介自体も悪い出来ではない。かわいさの生きた本になっている。（〒811－23 福岡県粕谷郡粕谷町内橋569－8 永谷みちる）

無敵のライセンス

キャラメルリボン発行A4判オフ36頁表紙4色。700円の無記名小為替＋240円切手にて。



「カッチョイイ京とスパモベニと妄想癖庵のギャグ本。ガハハーと笑ってください♡」

顔マンガの傾向があるが、美形が描けている。性格が悪くてオヤジで、でも顔がとにかくいい、という京が特徴。（〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町4－13－3 コーポのぐち105 林香世）

NO MERCY!?



FIRE・KIDS発行A5判オフ28頁表紙カラー。300円分の無記名小為替＋270円切手にて。

「タバサ中心のギャグ本です。ノリはまるで美女と野獣といった感じです」

タバサVSレオなど、タバサ&レオ中心ショートギャグ。タバサの丁寧な口調が快感な人はけっこう味わえますぞ。（〒266 千葉県千葉市緑区誉田町2－2－743 清水久子）

ア丼

STUDIOサッカー野郎ぜ!!発行A5判28頁オフ表紙カラー。200円分の無記名小為替＋190円切手にて。

「『勝ち』への姿勢を色々な角度で追った02本です」



さくらVSアドンの6頁と、対戦の姿勢&思考についての実録漫画4本13頁で構成。爽やかな味わいが好感触。（〒234 神奈川県横浜市港南区笹下5－14－14 一ノ瀬理々）

破天連さんが通る

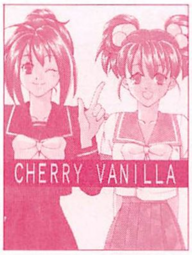


銀神屋発行A5判オフ36頁。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「天草降臨のオールキャラ本。自由気ままな天草がいい感じ」

天草&覇王丸の11頁がメイン。戦いおわっての一献。ある意味、天衣無縫な天草にすっかり振り回される覇王丸。（〒243 神奈川県厚木市金田306－1 パークサイド清水101 森屋桐子）

CHERRY VANILLA



Cherry Dole発行B5判オフ40頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ときメモほのぼのギャグです」

ギャグは、残念ながらオチの弱すぎるものがほとんどで、全体にやや上半身マンガ気味だが、絵のレベルは高い。（〒263 千葉県千葉市稲毛区小仲台8－10－1－505 草野方「C.D」係）

アナコンダ



ラジコン発行B5判オフ50頁表紙3色。500円の無記名小為替＋270円切手で。

「ソウルエッジ本。PS版ギャグ中心ですが、シリアスも入ってます」

執筆者が多いためか、本としての狙いが散漫。各々の作品は、説明不足のものが多いが、総じて絵は達者。（〒236 神奈川県横浜市金沢区富岡町4－8－11 林洋子）

魔法剣エーテルちゃぶ台返し！2・S



空色図鑑発行B5判28頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋240円切手にて。

「新を含むSR大戦のギャグ本です♡」

ショートギャグ9本。シリーズが続いているため、空色図鑑なりのキャラ使い度が高くなっていて、それは弱点でもあり、強みでもある。（〒251 神奈川県藤沢市川名716ベルカワナ301 久保田方 空色図鑑GM係）

JACK IN THE BOX



A・れんげ堂発行B5判オフ28頁表紙2色。400円の無記名小為替＋90円切手にて。

「VF2～3のジャッキー×アキラ本です。やおい有りなのでご注意。ラブコメです」

線が雑にならないように気をつけよう。マンガはショートギャグラブコメ。㋳シーンは小説部分に集中している。（〒067 北海道江別市牧場町26－5 荻野亜弓）

ぷりん倶楽部



ガップリ発行B5判オフ32頁表紙2色。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「さくらよりも紅蘭メイン。さくらたちを可愛く描こうと頑張ってます」

さくら（一郎）×アイリス、大神×あやめ、一郎×紅蘭。けっこう絵柄の違う3人によるH本。18歳未満は購入禁止。（〒210 神奈川県川崎市川崎区四谷下町23－22 庭山方 G係）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板



あすか120%中心同人誌即売会

百花祭 Vol.1

日時:7月21日(祝)10:30〜3:30
場所:豊島区民センター
(JR池袋駅東口より徒歩5分)
一般参加・大会エントリー無料
※現在直接参加サークル募集中。
※イベント内でPS「あすか120%エクセレント」大会も開催!
詳しくは
〒332
埼玉県川口市並木4-25-1-206
柴原方「あすか振興会」まで



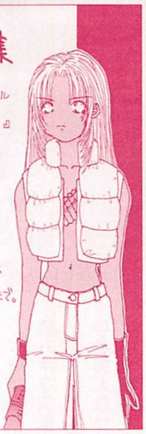
会員様 超 募集中
よろづサークル甘露堂では常時会員様を募集しています。アニメ・ゲーム オリジナル、なんでもOK! 月1回の会報をメインに活動中です。興味を持たれた方は、80円切手とあて名シール同封で下記まで。
〒390 松本市沢村2-2-25
ヴェルジェ103号 望月純江まで♡
お待ちしてま〜す♡

▶…SAMURAI・SPIRITS ORIGINAL STORYS…◀

侍魂【無名草 参】 アンケート回答者&原稿執筆者 募集!

☞第壱、弐集と伝言板にて公募させて頂きました【無名草】の第参集を創ります!! オフィシャル、新旧、現存するシリーズキャラにこだわらない「貴方だけの」侍魂を募集!小説漫画、何でも可!興味をもたれた方、「是非ともかかせろ!」という方は80円切手張り付け返信用封筒を同封の上下記まで。ペーパーアンケートをお送りいたします。
☞毎度完全公募企画、貴方のご参加心よりお待ち申し上げまする〜!
【宛先】 〒300-15
茨城県北相馬郡藤代町光風台3-1-7
川又方 無3係
※原稿〆切10月を予定しております。
※※アンケート回答者には粗品を差し上げます♡





会員様募集
格ゲーム only サークル『Gun-Jin Freak』では、只今、会員様を大募集しています。
活動内容は、隔月の会誌(コピー)です。
興味を持たれた方は、80円切手同封で下記まで。
955 新潟県三条市
曲渕 2-20-67
内山 椅子
(リターンアドレスを忘れずに)



@わくわく7のGOODSつくりました♡
びんせん No.22 PCみんなとラスボスさんとか。
ふうとう E-5 アリーナとボーナスくん
E-6 ティセとフェルナンデス
びんせんはアイボリーの紙に紫刷 B5×10 4g
ふうとうはカラーケント+クラフト 6枚 30g
各100円で、代金は無記名小為替で、送料は切手でお願いしますね。送料です↓
:〜50g 130円 :〜100g 190円 :〜250g 270円
:〜500g 390円
GOODS NO.もしっかり記入してくださいね。
お手紙も下さると嬉しいの♡
〒892 →
鹿児島県鹿児島市
甲突町20-11和光堂ビル501.
兵働 陽子 マデ。



会員様大ボシュウ!! 楽しくします!

ただ今、ゲーム中心よろずサークル「CHERRY」では、会員サマをボシュウしております。2ヶ月に1回の32P↕の会報を発行する予定です。会費は、1ヶ月200円+190円切手ですが今なら100円+190円切手です。興味をもたれた方はアテ名シールのみ同封で下記まで〜すぐ送ります〜
〒600 京都市下京区松原通新町
東入ル中野之町175メロディハイム松原308
中村 早織まで〜



便せん作りました♥
A ヴァンパイア・セイヴァー(リリス&モリガン)
B5 8枚入り
B ストリート ファイター III(いぶき&アレックス)
B6 14枚入り
C ストリート ファイター EX(ほくと&カイリ)
B6 14枚入り
● 送料 1セット ¥130 / 2〜3セット ¥190 / 4セット〜 ¥270
ALL 半晒クラフトにメタルグラデ刷り。
1セット¥100。代金は為替、送料は切手でお願いします。アテ名シール、連絡用¥80切手も同封して下さい。
〒440 愛知県豊橋市西小鷹野3-15-9
夏目方 華月蒼水 まで♥



便せん作りました カプコンギャルズ
1☆LTLT 便せん
フルカラー B5 8枚
(レイ ン オンリー)
2☆ヴァンパイアセイバー便せん
3色グラデ B5 8枚
(モリガンメイン+SD)
3☆VSストリートファイター便せん
3色グラデ B5 8枚
(ちゅんり、キャミィ、アニタ)
各100円(小為替)です。
送料 1部 190円 2部〜270円 (切手で。)
〒453 名古屋市中村区藤江町3-61-106
碓氷香織



ゲームonly CM本参加者募集!
1P 同人誌・買ってください。GOODS売りマス、買いマスetc…なんでもOK! 下記以外のSPとイラストも募集してますのでくわしいことは80円切手&アテナシールで…。
1SP(7×7)
300円
いきなりOKです。
〒731-31
広島県広島市
安佐南区沼田
町伴2458-2
大濱貴子
同人、ペーパ
OKです。
しめきり。7/30(掲載がおくれた場合)8/10までです。



常時会員募集中・茶柱本舗
ゲーム中心よろず
基本的に18歳
以上対象。
2ヶ月に1回の
会報発行
くわしくは返信用
封筒同封にて
〒062
北海道
札幌市豊平区
水車町1-4-8
第12松井ビル105
和田方 茶柱本舗
'97

南はもう泳ぎたいって感じ!?

キャサ夫のどんな感じ?

DONKANAGAN

No.197でのイベント記事でお店が「セガ シーワン」とありましたが、実は「川中島アミュージアム」の間違いでした。長野県の皆さん、ごめんなさい。

てなワケで長野の皆さん、及びセガスタッフの皆さんごめんなさい。

さて、今回のイベント開催地は南国(国内)、九州は佐賀県と沖縄だ。佐賀県では意外な事実が発覚!

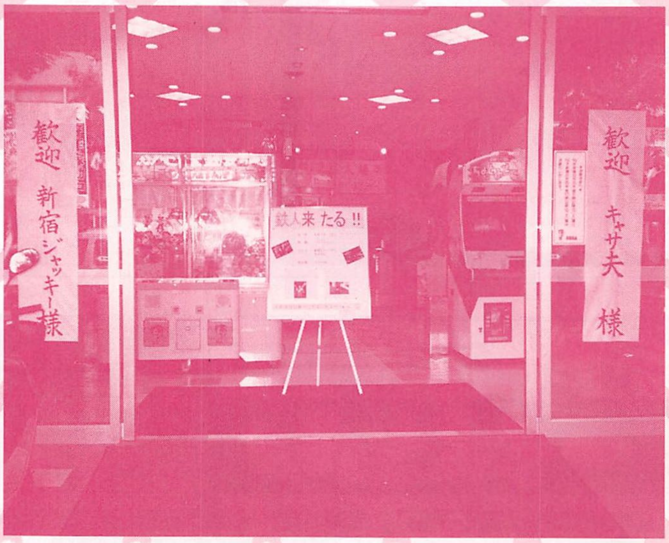
佐賀って葉隠れ流柔術の故郷なのか!?

6月7日、俺キャサ夫と新宿ジャッキーの2人が佐賀イベントのため福岡空港へ降り立ち、車にて佐賀県にある「ハイテクセガ 佐賀」へと向かった。その道中で2人が見たもの、それがカゲの格闘スタイルである「葉隠れ流」の道場であったのだ！国道沿いにそびえ建つなにやら怪しい雰囲気のビル。その中には葉隠れ道場以外にもいくつかの格闘道場が入っていた…。佐賀県がカゲの故郷だったとは…(謎)。

久々のイベントN佐賀。はじめに戦績を紹介しておこう。新宿ジャッキーは67戦17敗内1人棄権。俺は67戦7敗内2人棄権という結果になった。

本来なら100人を相手に組み手を開催する予定であったが、告知不足のせいか組み手参加人数が67名しか集まらなかった。ギャラリーを含めれば100人はいたハズなのだが…みんなもっと照れずにイベント参加してくれると、またそれはそれで盛り上がるんだけどな。

まあこんなワケで、戦績がこのような結果になったのですが、鉄人(元)の2人はなんといっても2カ月ぶりのイベントだったワケで、結果にはそれなりに満足気味でした。



「鉄人来たる!」ここまで歓迎されると、ちょっと嬉しい。

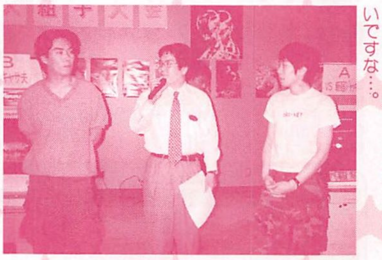
地元より遠征組の力が目立ったぞ

当日は九州7県ある内、なんと福岡、長崎、熊本、大分から遠征してくれた参加者が多数いた。つまり、7県の内佐賀も含めると全部で5県のバーチャジャンキーが佐賀に集まったことになる。

そのおかげか、イベントでの対戦レベルはわりと高め、かつキャラクターバランスも片寄りがなく、相手をする側としても結構苦戦がちになってしまったぞ。

こう言っちゃなんだが、個人的な感想として、イベント内のレベルは高かった。しかし、佐賀県自体のレベルは、ちょっと低い感じかな…。全員と闘ったワケではないので一概には言えないが、イベント後の野試合でそう感じてしまったのだ。

長崎からの遠征チームの闘い方は、結構まとまっている。攻撃連携、ガードのうまさなどは自信持っていいくらいだ。そのほかにもガード投げ抜けなども駆使していて、投げ失敗モーションを誘っても簡単には引っ掛からない。投げが返し技で決まるときは、的確に投げの二択を仕掛けないと、まず勝てないだろう。



最近は新宿、キャサ夫ペアが多いですな…。

熊本、福岡の他県連合はこれまた一転。パイなどあまりよそでは使用されていないキャラクターが、うまく使いこなされていた。

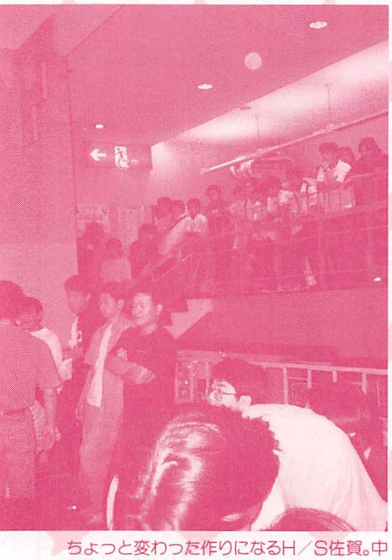
長崎ほどのガードのうまさはなかったものの、攻撃連携に関しては一流かも…。でも、ワンパターンな部分が幾つかあったので、長期戦になるとバレがちになるだろう。バーチャをプレイしている人ほとんどに言えることだが、そこら辺のバリエーション選択、ガードの練習をすると、一層強くなれるハズだ。

さて、問題は佐賀県。対戦してみた感想としては、自分のことだけを考えてキャラを操作している感じ。ほかの言い方をすれば、そのために動きが完全パターン化している感じ。ひょっとして画面がいらないのでは…ってのは言い過ぎとしても、相手の動きを見ながらのプレイというのも重要だと思うぞ。

使用キャラはジャッキー、リオンがわりと多かったが、さすがにこの時代、肘からの連携ディレイスピンは効かないのでは…。リオンにしても、しゃがみダッシュから露骨に登山翻車脚(⬇⇨P+G)しか狙っていないし…。これらの行動をたまに取るならまだしも、パターン化してしまってはなおさらくらうワケがない!

結構辛口なリポートとなってしまったが、事実は事実。バーチャの面白さは対戦相手との駆け引き。つまり、毎回対戦相手が変わることによって、相手との相性を考え、戦法も変化させなくては勝つことができない。

基本的には自分のことしか考えないのも、決して間違いではない。しかし、佐賀のみんなは、まずガード投げ抜けをマスターして余計なダメージをくらわないことと、相手の攻撃連携をガードできることが課題。それができてから今までやっていたものを加えれば、対応かつ攻撃派になる。俺の中での理想型でもあり、バーチャはその形が強いものとなる…。



ちょっと変わった作りになるH/S佐賀。中2階があるのだ。

キャサ夫のどんな感じ？

50人組手in OKINAWA

挑戦者	使用キャラ	結果
トケシ　ヒロユキ	サラ	3-1
スのレッド	サラ	3-0
ヤマダタケシ	ウルフ	3-1
オオサトパイ	パイ	3-0
サクラバアキヒト	リオン	3-0
ノハラマコト	ジャッキー	3-0
ヒジサラ	サラ	3-0
タカエスタカユキ	ウルフ	3-0
オクヒラタカユキ	カゲ	3-0
トウヤマユウジ	鷹嵐	3-0
シモジヒロユキ	カゲ	3-1
フカダタダシ	シュン	3-0
ユメサキアオイ	アオイ	3-1
ユメサキアキラ	アキラ	3-2
メンソーレウルフ	ウルフ	3-0
タマシロコウヘイ	カゲ	3-2
ネコリオン	リオン	3-0
テンポイント	ジャッキー	3-0
SF3	ウルフ	3-0
チバナカー	サラ	3-0
シンザキトモユキ	鷹嵐	3-1
レプリカントA	ジャッキー	3-1
2カ月サラ	サラ	3-2
ヤマガタリョウト	アキラ	3-1
ナゴアキラ	アキラ	3-0
キタヤマウルフ	ウルフ	3-1
うみんちゅ	ジェフリー	3-1
ヘルスケカゲ	カゲ	3-0
イソウロウカゲ	カゲ	3-1
ヘボアキラ	アキラ	3-1
ダンシャク	ジャッキー	3-0
スギモト	ジェフリー	3-1
ヘンハオ	シュン	3-2
コウガ1ゴウ	アキラ	3-0
スイスイリオン	リオン	3-2
首里パイ	パイ	3-0
キラ	アオイ	3-1
200%ラウ	ラウ	3-0
ラウソウチャク	ラウ	3-1
三等兵カゲ	カゲ	3-0
新城トオル	カゲ	3-1
ヘルスケリオン	リオン	3-0
ギボ	ウルフ	3-0
アラガキ	ウルフ	3-1
山田ジャッキー	ジャッキー	3-1
長田	ウルフ	3-1
バイパージャッキー	ジャッキー	3-1
ウナギパイ	パイ	3-0
ウルフグリ	ウルフ	3-2
フグリオン	リオン	3-1

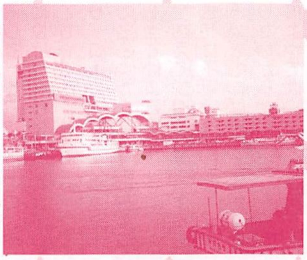
沖縄で目に付いたのは、アイドルの出産地「アクターズスクール」だった！

佐賀イベント終了後、現地にて一泊。翌日、その足で2人は一路沖縄へ向かった。さすがは南国、飛行機を降りると摂氏32度湿度95%の世界「沖縄」が我らを迎えてくれた。

イベント開催場は「セガワールド沖縄」。那覇空港から車で20分弱ほど国道を北上する。すると、左手にまず見えてくるのが最近流行りの芸能育成学校「アクターズスクール」。まあ、我々にはまったく関係のない世界だねと言い聞かせ、さらに国道を北上する。

すると今回のイベント会場「とまりん」という大きな建物に着く。建物の裏にはすぐ海があり、フェリー乗り場にもなっている。そんな場所の2階にセガワールドがあるのだ。

今回のイベントはちょっと特殊。というのはイベントのために特設ステージを設置。あまりないイベントらしいイベントをやってきました。



海沿いに聳え建っているのが「とまりん」だ。

盛り上がり重視ゲストに"びとら"も参加！



〝びとら〟のビンゴ大会も大盛況！サターン当たってウハウハ。

押すな押すなの人集り。ビンゴ目的者多数…。

当日はセガ公認コスプレイヤー「びとら」の参加によって、会場は大いに盛り上がり、ビンゴ大会などもあったりした…。

さてさて、組み手のほうだが、こちらは佐賀県と比べ参加希望者が殺到！50人組み手を行ったワケだが、キャンセル待ち多数。実際には100人以上の参加希望者が集まった。

50人組み手の戦績は以下の通り…。

新宿ジャッキー　43勝7敗
キャサ夫　50戦無敗

との結果。前日、佐賀でのリハビリが効いたのか沖縄では好成績を残すことができた。

ていうか、沖縄は完全な情報不足に陥っている。いろいろ理由を考えてみた結果、このような結論が出た…。

1つは島国(これ重要)。地続きならば前日の九州のように車で遠征が可能。つまり、やったことのない対戦相手を求めて遠出がしやすく、情報の入手もある程度容易にでき、また一味違った対戦スタイルを体験できる。しかし、沖縄はそうはいかない。だいいち、対戦が盛り上がっているゲームセンターがあるところは那覇近辺ぐらいなもの。新しい対戦相手を求めようとしても、そりゃ無理ってもんでしょ。

これがまあ、ちょっとかわいそうだけど1つの大きな理由になるかな。

100人組手in SAGA

挑戦者	使用キャラ	結果
三田川パイ	パイ	1-3
中野靖雄	カゲ	1-3
小宇宙	タカアラシ	1-3
鬼橋達也	ジェフリー	1-3
本川巨久	カゲ	1-3
増野秀典	ラウ	3-2
江頭広行	カゲ	1-3
高倉佳子	リオン	0-3
福嶋賢史	リオン	3-0
ストライクジャッキー	ジャッキー	2-3
チャゲ丸	カゲ	0-3
待ちシュンディー	シュン	1-3
相良真久	ジャッキー	2-3
海端健二	ジャッキー	3-2
GEN	アオイ	1-3
一ノ瀬智広	アキラ	1-3
森武孝介	リオン	0-3
戸田博之	パイ	1-3
野村宜文	シュン	1-3
さんゆうてい こえんらく	カゲ	2-3
大堤斉亮	アキラ	0-3
池田俊夫	ジャッキー	2-3
諸田雄一郎	ジャッキー	0-3
ガッチャン	パイ	1-3
喧嘩屋ジャッキー	ジャッキー	1-3
笹貫純一	カゲ	3-0
楢崎千春	パイ	0-3
永田大介	ラウ	1-3
坂本茂樹	アオイ	1-3
山口一成	ジャッキー	1-3
ますだっち	ウルフ	1-3
山本剛	サラ	1-3
H．Aやーしー	ジャッキー	1-3
スペースサラ	サラ	2-3
小瀬良　貢	リオン	0-3
三好孝和	ジャッキー	0-3
水城淳一	ジャッキー	0-3
週刊文舜	シュン	2-3
花房健次	カゲ	1-3
加藤潔	ラウ	1-3
澤口春男	アキラ	3-2
グレーシーアオイ	アオイ	2-3
立石学	タカアラシ	0-3
ムネ　キヨカ	アキラ	2-3
ウメノ　サチ	ジャッキー	1-3
TJラファーレ	リオン	棄権
のぶお	アキラ	1-3
金縄祐典	カゲ	2-3
岡田祐介	パイ	1-3
松尾光知	アキラ	1-3
濃縮5カ月	パイ	1-3
東健二	サラ	2-3
嘉瀬リオン	リオン	2-3
ホノッチ	ラウ	1-3
福岡パイ	パイ	1-3
公務員パイ	パイ	3-0
こうだパイ	パイ	0-3
パイロン	リオン	棄権
尾崎省造	ラウ	2-3
小城ジャッキー	ジャッキー	0-3
フルウルフ	ウルフ	3-2
スペシャルアキラ	アキラ	1-3
古賀宗一郎	ジャッキー	2-3
タカサキヒデユキ	ウルフ	2-3
ねんじ	ウルフ	1-3
アフガン	リオン	0-3
おさる	アキラ	2-3


いやいや50とは言わず、100人いけたか！ん、上に何かあるのか…。


こんな感じで対戦。隣同士じゃないから堅くなってたかな？

だから、今回の組み手でも対戦をしたことがない慣れない動きだから対処しきれず、結果的に鉄人の圧倒的勝利になったとも言える。

が、沖縄の根本的な考え方にも問題はあるぞ。まあ、対戦人口が少ない場合に限って生じることだが、前日「佐賀」のように暴れ回る傾向が多い。だから、攻撃連携の途中で割り込まれ、投げを狙うとたいてい投げ抜けがされてなく、弧延落やニーストライクが簡単に決まってしまった。このような対処がまずできていない。

起き上がり上段蹴りなど、投げ技が確定している技をガードして、しゃがみダッシュで様子を見ると、これほとんどが投げ失敗モーションを出している。この場面では必ずしも投げを決めるとは限らない。投げ失敗モーションを狙っての打撃攻撃もある。

今回のイベントでは、佐賀、沖縄ともにこのような回避可能なのだが、無駄なダメージをくらう、といった場面が目立ったので、最近では基本となりつつある〝ガード投げ抜け〟を紹介しよう。

打撃と投げの二択は回避可能だ

各地で発見されつつある「ガード投げ抜け」。

起き上がり上段蹴りを代表に投げ技が確定している技をガードされた場合、投げ失敗モーションを狙った打撃技と、返し技の投げの両方を回避することができる。

例を挙げると、アキラの場合なら獅子抱月と崩撃雲身双虎掌の二択が生じる。しかし、これを「投げ抜けコマンド⇦P＋Gを入力し、即Pだけを離す」と投げ失敗モーションがでない、かつ投げ抜けもちゃんと入力されている。

これで獅子抱月はもちろんのこと、投げ失敗モーションが出ないため、崩撃雲身双虎掌1発目もガードすることができるワケだ。

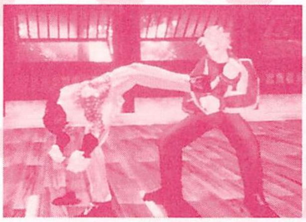
起き上がり蹴り自体の硬化中に、崩撃雲身双虎掌が確実にヒットするならば回避はできないが、このような投げ失敗モーションを狙った打撃技は絶対にくらうことがなくなる。

このテクニックの利用価値というのは、かなり高い。具体的に説明すると、自分が硬直していて、さらにその状態に投げ判定が存在すればいつでもやることができる。つまり、ローキックをカウンターでもらったときの二択攻めにも当てはまるワケ。

加えて説明すると、よろめき時は不可。理由は簡単、よろめき中には投げ判定が存在しないからだ。一応、やり方によっては、よろけ二択も回避できるのでは…という声もあるが、不明…。

このテクニックはぜひともマスターしてもらいたい。これに打撃投げ抜けもプラスすれば、防御面に関してはいうことなしだぞ！

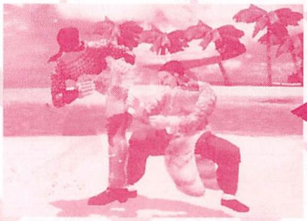
ロケテスト中だった「DUST of HUMAN」わりと好評につき、次回から連載予定あり。期待あれ…。

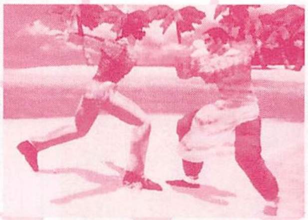

起き上がり蹴りをガード。打撃と投げの二択が発生…。


投げ抜け時、P＋GGを離せば打撃の場合もガード可能。


直接投げを狙ってきても、コマンドが合っていれば回避可。


ローキックがカウンターヒットしたときもG投げ抜けを使おう。


様子見「しゃがみダッシュ」にも対応。


うっ！投げられる!!こんなときは打撃投げ抜けで…。


投げにも対応できる打撃投げ抜けもお薦めだ。

もうすぐだねっ！

DISC BOX

今号の新作情報

ダライアス外伝 ～ザ・ラスト キッス～



1997年7月21日発売
ZUNTATAレコード
ＣＤ：ZTTL-0013
価格：¥2,550（税込み）
※ZUNTATA LIVE 1997
8/31東京　9/14大阪決定！

G-ダライアスの登場で活気づくタイトーシューティング界であるが、先日発売された「ダライアス　ザ　オムニバス　世代」に続き、ダライアス外伝のフルアレンジバージョンも発売されることが決まった。このフルアレンジバージョンは今回のCDタイトルで2作目となるもの。その中身を担当されたのはもちろん生みの親のOGR氏である。これでまたランキングがおもしろくなりそう。

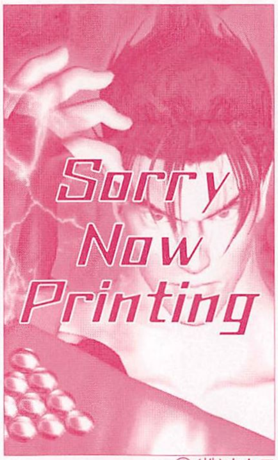
アーケードサウンドトラック002EX タイムクライシス



1997年7月18日発売
ワンダースピリッツ
ＣＤ：WSCAX-10002
価格：¥2,854（税込み）
封入特典：特製プレミアムカード
応募特典：オリジナルキャップ

ペダルを踏むと物陰に身を隠すシステムで国内外で大好評のナムコのガンシューティングゲーム「タイムクライシス」のBGMサントラが発売される。ガンシューティングというゲームの特徴をVGMもしっかりフォローしている点が聴きどころ。なおこのCDは、CDエキストラ版なので、CGムービー等のデータが見ることができるぞ！

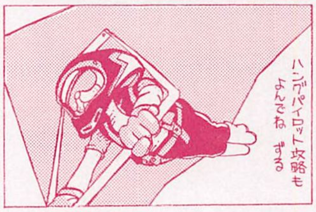
ゲーメストビデオ 鉄拳3



Ⓒ(株)ナムコ

1997年7月30日発売
新声社
VHS：GV-37
価格　：¥5,800（予価）

ナムコの大好評対戦格ゲーといったらコレ！その攻略ビデオが発売されるわけだが、その中身の濃さもさることながら量がすごい！なんとパート2も出る！



ずるずる

今までスキーを中心に夏も過ごしてきたんだけど、今年からお手伝いしているスキースクールのコーチたちと遊ぶようになってからなんか人間らしいレジャーを楽しむようになった気がする。「これが普通の人の遊び方だよね！」と実感。って今までどうだったのかって？そりゃもう男ばっかで気合入りまくり！それもいいんだけどね！

TOP10　6/1～6/15 ゲ屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	−	152	EVANGELION:DEATH	KR	KICA-360	¥1,429
	2	−	150	DJ Station ラジオドラマ編	PC	PCCB-262	¥2,427
	3	6	147	レイフォース ～ラビング・ビート～	TA	ZTTL-11	¥2,550
	4	−	110	ストリートファイターIII ニュージェネレーション	VE	VICL-60055	¥2,100
	5	3	92	センチメンタルグラフィティ1　杉原真奈美	NA	NACG-1001	¥1,456
	6	4	86	センチメンタルグラフィティ3　綾崎若菜	NA	NACG-1003	¥1,456
	7	1	83	センチメンタルグラフィティ2　沢渡ほのか	NA	NACG-1002	¥1,456
	8	−	52	月刊ときめきメモリアル　No11	KR	KICA-7747	¥2,136
	8	5	52	DARIUS　～世代～	TA	ZTTL-8	¥2,500
	10	9	40	スーパーロボット大戦　ボーカルコレクション1	FS	FSCA-10004	¥2,548
ビデオ BEST10	1	1	160	ストリートファイター III	SS	GV-36	¥4,800
	2	7	85	バトルガレッガＶＴ	SS	GV-27	¥5,800
	3	4	85	ストリートファイターＥＸ	SS	GV-34	¥4,800
	4	−	70	ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996	SS	GV-32	¥2,980
	5	−	48	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	¥4,800
	5	−	48	レイストーム	SS	GV-30	¥5,800
	5	−	48	バーチャファイター3　結城晶	CR	COVC-4879	¥2,800
	8	−	32	バーチャファイター3 サラ・ブライアント	CR	COVC-4884	¥2,800
	8	9	32	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	PC	PCVP-12071	¥4,660
	8	10	32	レイストーム	PC	PCVP-12031	¥3,800

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝ＥＭＩ　RE:メディアレモラス　TA:タイトー
CR:コロムビアレコード　BM:ＢＭＧビクター　NA:ＮＥＣアベニュー

CD&ビデオトップ10

CD編

上位3タイトルはなんと5ポイント内での激しい争いとなった。その中からトップになったのはエヴァのCD！さすがといったところだが、それを追撃するレイフォースだって負けていられません。ジリジリと上へ行こうって感じでがんばってほしい。

ビデオ編

1位はストIII。守ったという感じではあるが、他のタイトルはそれほど強いわけではないので、このまましばらく上にいそう。

ここにきてバトルガレッガ強し！少しでも他のタイトルが弱くなるとこうだもの。いや～頭下がります！

今号のオススメタイトル

シューティングゲームは難しいということから気軽に出来るゲームではないが、それだけにハマると、とことんまでやり続けることができる。



「メタルブラック」
ZTTL-0012

だからといってすべてのVGMがいいわけではないが、タイトーから発売されるゲームにはなぜかそれが強いものが多い。

ネームバリューで聴くことが多い物の中で「メタルブラック」ほど独自の世界観を持ったものはそう多くはないと思う。

SNKの格ゲーがダンマリしている今、大暴れをしているゲームの1つ、ナムコの「鉄拳3」のビデオが発売される。

新たなシステムも加わり、より濃い闘いが展開しているわけだが、その量の多さからか、今回のビデオは、2回に分けて発売される事になった。

今回は中ボス以外を中心とした内容。ニューキャラの動きが中心となるぞ！



「鉄拳3」GV-37

Ⓒ(株)ナムコ

小森まなみの素敵にLove for You

ゲーメストプリゼンツ

みんな元気にゲーム人生してますか？



私、八木田は6月8日にゲーメストのストIII大会で司会をして来ました。感想は「いや〜ん♡レベル高〜ぃ」でした。私もストIIIはかじっていたけど、とても私なんかが太刀打ちできるはずないでさー（泣）。ちなみに私の使用キャラはケンです♡あの「昇龍裂破ーッ！」と、カッ飛ぶ姿が最高なのだ！しかしたいていスカッて落ちて来たところをヘチッとやられてしまうのでし（泣）。こういう経験ない?!

そうそう、大会ではユン＆ヤン使ってる人が多かった。私もユンを使ってみたいけど使いやすいのかナァ…もしやキャラ人気では…ハッ!?あ、あとダッドリーやネクロ、オロも目立ってた気がする。一番少なかったのはエレナかな。手足が長くて強そうなのにネ。

大会には、北は北海道から南は九州と、全国から強豪たちが集まってきていました。さすがゲーメスト杯、規模がデカイ！そうだ　大会に来たことない人、一度ギャラリーとしてでも参加してみたらどうかナァ？新作ゲーム発表やフリーフレイもあるし、楽しいと思うよ。

あ…でもちょっとくやしい事もあったんだ　それは大会が終わってフリーフレイの時に「サインがほしい」っていう人が現れたんだけど、ラジオのリスナーの子かな？うれしいなと思って「喜んで…」と書き始めたの。そしたらその彼、「オレはべつに欲しくないんだけど、ちょうどいたから友達にでもくれてやろうと思って」なんて言ってきたの！ショーック!!怒りより悲しみが溢れてきたよ。チクショーッ（涙）、そういう子には転身穿弓腿ーっっ!!私そんなにおとなしくないゾー（怒）！…だけど私の頑張りも足りないのネ…シクシク。

以上、私事以外では超もえもえの、100%ぶっちぎりスーパーアーツ!!という感じのイベントでした♡

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、
北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00〜23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00〜23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

ハガキの宛先は
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLove For You」係まで



やぎたんからのお便りイラスト

編集部の窓から♪





やぎたんのマブダチ、イタチのユキヤ（♀）が編集部に乱入！戸惑うわがピー、喜びのトラッチ。

八木田真樹プロフィール　4月14日生まれ　血液型O型　福岡県北九州市出身　趣味：イラストを描くこと、ゲーム全般、コミック全般



アニマルな夜をあなたに

BLOODY ROAR
HYPER BEAST DUEL

ブラッディロア



発売間近のエイティング・ライジング／ハドソン共同作品の設定資料を公開!!

【怒りの追跡者】……THE MAD PERSUER

YUGO

ユーゴ YUGO Ohgami「WEREWOLF」





DATA■SEX : MALE, AGE : 17, NATIONALITY: JAPAN, HEIGHT : 175cm(human) /177cm (ZOANTHROPE) , WEIGHT:67kg (human) / 71kg (ZOANTHROPE), BLOOD TYPE:B

STORY■父の死の真相を知るため、旅を続ける若者。腕利きの傭兵として世界各地を転戦していた父親・大神雄二は南米某国でのミッション中に戦死したとされている。その背後に見え隠れする巨大企業・タイロン社の影を追い、やがて巨大な陰謀の中に巻き込まれていくことになる。また、父と同じ部隊にいながらただ1人生き残った傭兵「ガドウ」に疑惑を抱いており、その行方を探している。

生まれながらにして獣化の素質を持つ、生粋の獣人。父のユウジも同じ体質を持ち、その能力を傭兵として戦闘に役立てていた。ただし、ユーゴ本人は平和な日本で生まれ育ったせいか今までに獣人としての能力を発揮したことはなかった。父の死について調べ始めた頃、彼の調査を快く思わぬ組織の秘密部隊に襲撃され、命の危険と激しい怒りから初めて獣化を起こす。だが、慣れない変化にとまどい、うまく闘えずに危地に陥り、ロンに救われるという経験をしている。

強い意志を持ち、目的に向かって一心不乱に努力する性格。ただし行動の基本原理は、非常に個人的なものであって「正義感」などとは縁がうすい。陰謀の真相を追いかけているのも、「父がその陰謀に巻き込まれて命を落としたのなら、自分の手で仇が討ちたい」という個人的な感情のみに動かされてのこと。自分が獣化することについては、父との血のつながりを表す象徴のように感じられて、悪くないと思っているようだ。

COMMENT■「主人公はどんなのがいい」「うーん狼男」で決まったのがコイツです。若いけどシブい一匹狼な奴がいいなぁなどと言われながら作りました。でも半ズボンにパーカー、とほほ。

全てにおいてスタンダードな、まさに主人公となるべくして産まれたキャラクター。それが「ユーゴ」です。適度な攻撃力にスピードと、バランスの取れたその能力は十分に脅威となりうるでしょう。獰猛な野性の牙で相手の喉笛を喰いちぎれ!!



ユウジ

ユーゴの父親。ガドウと共同作戦中行方不明に。



STORY■プロの傭兵として、輝かしい戦果をいくつも挙げてきた男。ガドウの過去は、屠ってきた敵の夥しい血と栄光に彩られている。

だが数年前、親友のユウジと共に参加したあのミッションから全ては変わってしまった。突然現われた完全武装の敵部隊と、ガドウやユウジを遥かに凌ぐ実力を持つ獣人によって友軍は壊滅。重傷を負い片目を失ったガドウは、敵の正体と行方不明になった戦友・ユウジの消息を求める戦いに身を投じる。事件の裏に潜む巨大な悪との、たった1人の戦争が現在の彼の戦場なのだ。

ユーゴの父と同様、獣人としての力を平和の中に眠らせることができずに戦いの中で生きることを選んだ。同じ血を持つユウジとは会ったとたんに意気投合し、以後は戦友として各地の戦場で互いに命を預けあった仲。

傭兵として常に危険の中に身をおく生活を続けていたが、以前はさほど頻繁に獣化することはなかった。だが謎の獣人に敗れ、孤独な戦いに生きるようになってからは、たびたび獣化を経験している。

殺伐とした世界に生きる傭兵には似つかわしくない、と思えるような清廉な心の持ち主。友のため、全てをなげうってでも戦い続ける信義に篤い男だ。獣人としての自分に誇りを持っており、獣化して闘うのは相手が同じ獣人で、しかも対等の実力を持つ優れた闘士だと認めた時に限られている。

COMMENT■ガドウは髪の毛を今の3倍くらい細かくしていたのですが、ゲーム中つぶれてしまっていて、しかたなくザックリした感じに直しました。

ガドウのモーションは、直線的でムダの少ない攻撃であるようにつくりました。あと、連続技の中、下のふりわけを少なめにおさえ、かわりに途中でやめやすくしてあるので、連続技に縛られることなく、自由に技を出していけるようにしました。

ガドウはキャラの性格上、守りに入ると弱いので、常に強気でガンガン前に出ていくのがいいかも。ハイリスク・ハイリターンの技も多数持っているので、バクチに走るもよし。

GADO

ガドウ ALLAN Gado「WERELION」

【伝説の傭兵】……THE MERCENARY OF LEGEND

【反撃の天使】 THE ANGEL IN COUNTERATTACK

ALICE

アリス ALICE Tsukagami「WERERABBIT」

DATA■SEX : FEMALE, AGE : 17, NATIONALITY: JAPAN - GERMANY, HEIGHT : 154cm(human) /155cm ZOANTHROPE) , WEIGHT: 57kg (human) / 68kg (ZOANTHROPE), BLOOD TYPE:B

STORY■幼い時に誘拐され、幸せを奪われて育った少女。誘拐したのは獣人の兵器化をたくらむ秘密研究機関で、アリスは人体実験により眠っていた獣人の力に目覚めさせられた。その後は実験体として、データの採取や戦闘訓練を受けていたが、忠実な戦闘マシンとして働くための洗脳を受ける直前に研究施設を脱走。憧れていた自由を手に入れることに成功した。最初のうちは、追っ手から身を隠すことだけで精一杯だったアリスだが、余裕ができるにつれて気になることが出てきた。施設内で、同じ実験体として共に暮らしていたもう1人の少女がいたのだ。アリスを姉のように慕っていた彼女は、脱走の時に体を張って追っ手を引き付け、アリスを無事逃がすために自ら捕えられてしまった。彼女を救うため、アリスは逃げ回るのをやめて追っ手と戦い、獣人兵器化計画を壊滅させることを決意した。人工的に獣人の能力を覚醒させられた、いわば人造の獣人。普段はごく普通の少女で、人を傷つけるようなことは大嫌いだ。しかし窮地に立たされると防衛本能が働き、活路を見出すために獣化して戦う。追っ手から逃げるのをやめてからは、積極的に獣化を利用しているようだ。悲惨な生い立ちにもかかわらず、明るさを失っていない。獣に変身するという、常人にはショックに感じられる体質も、「ウサギはかわいいからOK」トポジティブに受け止めている。獣化すると耳が長くなるぶん、身長が伸びる（身長は頭頂から計るので、本当は変わらないのだが）のも気に入っているらしい。

COMMENT■アリスは本ゲーム中唯一の女の子プレイヤーということで、周りの意見も様々でしたが、色々変化するうちにゲーム中のカッコウに落ち着きました。

設定がウサギということだったので、「跳ねる」をコンセプトに創ろうと思ったんですが、なかなか思い通りにいかず苦労しました。

アリスは他のキャラに比べ攻撃動作の硬直が短いので、そのテのタイプが好きな人にオススメです。空中投げをバシバシ決めて華麗なアリスを目指して下さい。

ブラッディのモーションはすべて手作りです。そこで、キャプチャーでやるにはあまりにも恥ずかしいポーズをアリスにはとらせてみました。ポリゴンゲーム初のハートエフェクトが飛び出し、「チュッ！」としゃべる投げキッス勝ちポーズを**是非**ご覧になってください。











謎の少女

現在のところ、すべてが謎のキャラクター。アリスの親友と何らかの関係が!?





【宿命の拳】……THE FIST OF DESTINY

LONG

ロン JIN Long「WERETIGER」

DATA■SEX : MALE, AGE : 26, NATIONALITY: CHINA, HEIGHT : 179cm(human) /181cm (ZOANTHROPE) , WEIGHT:71kg (human) / 74kg (ZOANTHROPE), BLOOD

STORY■自らの宿命と、獣人の血を呪い続ける孤独な男。少年時代に母と幼い妹を相次いで亡くし、仕事に没頭する父を憎んで家を飛び出した。その後、武術の才能と獣人としての能力を買われて裏社会の暗殺部隊に参加。武器を一切使用せずに敵を瞬殺するロンの腕前は、超一流の暗殺者として有名になった。

だがある時、ロンは突然、それまで属していた組織との関係を断ち漂の旅に出てしまう。甘言や脅迫を用いた、組織からの復帰要請をことごとく拒否した結果、今では裏切り者として命を狙われる身の上だ。

生まれながらの獣人であるだけでなく、他の獣人にない不思議な特性をも秘めている。ロンに出会った者は、それまで眠っていた獣人の能力に突然目覚めることがあるのだ。この特性と、人間の状態でも武術の達人であるため高い戦闘能力を持つ点が、彼を一風変わった獣人として特徴づけている。現在は獣人の力を極力使わないようにしているらしく、獣化するのはやむを得ない場合だけだ。

自らの戦闘能力を封印し、できれば永久に使いたくないと考えている。決意の裏には衝撃的な事実と深い悲しみがあるようだが、本人は決して事情を語ろうとしない。獣化を「呪われた血の暴走」と見なしており、心の平静を保ち、強い意志の力を持つことで獣化を抑制する修業に没頭している。戦うのは、他に選択の余地がない時だけだが、それでもロン自身にすれば不本意きわまりないことだ。

COMMENT■人間時はいいんですが、獣化の虎の絵は模様が大変だったっス。なんとなくうまい事いったような気がしてます。

中国最強…多分。負けゼリフが中国人なのに平家物語。

中国拳法の達人で特に流派もないキャラ、というわけで好きな技をどんどん入れちゃいましたという感じ。でもかなり面白いキャラになったんじゃないでしょうか。



STORY■夢の実現のため世界中を飛び回る、熱意にあふれる男。子供のころに家を飛び出し、憧れていたサーカス団に参加する。たぐい稀な猛獣使いの才能と、サーカスをこよなく愛する熱い思いが団員仲間の信頼を集め、やがて引退した団長の後を継いで運営を任されるようになった。だが、新たな娯楽産業の発達に客を奪われてしまい、サーカス団は倒産。団員も散り散りになってしまう。

サーカスへの思いを断ち難いグレッグは、新たなスターをスカウトして団を再建しようと決意。彼が目をつけたのは、これまでの芸の常識を超える能力を持つ獣人たちであった。かくして、獣人の素質を持つ者とみればところ構わずくどきまくるグレッグの姿が、世界各地で目撃されることとなった。

生まれながらにして、自由自在に獣化できる能力を備えている。サーカスの興行中に、体調を崩したゴリラのかわりに真に迫った扮装（実は獣化）をして舞台に立ったことさえあるのだが、人生の大半を動物たちとともに過ごしてきたせいか、自分に特別なことができるとは思っていないようだ。サーカス団復興に打ってつけの逸材を見つけたと感じると、なりふり構わずに勧誘し、相手が振り払おうとするとごく自然に獣化して、力ずくでも引き留めようとする。

物事を思い悩まず、なにごとも自然体で受け止めて生きてきた。はた迷惑なしつこい勧誘も、彼にしてみれば相手にふさわしい天職を紹介しているつもりなだけで、悪意は全くないのだ。

COMMENT■グレッグはゴリラになるので、ゴリラの毛の表現を色々考えました。最初、グーロはかかってなかったのですが、無理にかけました。スミマセン。

格闘ゲームといえばやはり投げキャラでしょう!!（本当か？）

通常技こそ出は遅いものの、それを補って余りあるパワー。（…それしか無いという話も）

どんなに体力差が開いても一撃でひっくり返してしまう恐怖の投げ技を引っさげ、中年ゴリラここに参上!!

大味なそこのア・ナ・タ　もう使うしか。

ポーズィングした時に、獣化する予定だった。

【執念の放浪者】

THE OBCESSED WANDERER

GREG

グレッグ GREGORY Jones「WEREAPE」



【激情の探究者】

THE PASSIONATED SEARCHER

MITSUKO

ミツコ MITSUKO Nonomura「WEREBOAR」

STORY■組織の陰謀により、運命を狂わされた女性。平凡な（と本人は思っていたが、偉大な体格と大らかな性格は、目立たないと言ったら謙遜しすぎであろう）主婦としての生活を送っていた彼女の人生は、愛する娘の失踪で微塵に打ち砕かれてしまう。自分と娘に流れる獣人の血と、娘を奪い去った男…冷たい眼と狂気じみた洪笑をミツコの記憶に刻み付けた獣人の姿だけを手がかりに、娘の姿を探し求めてあてのない旅が始まる。

先祖代々、獣人の特性を色濃く受け継ぐ一族の出身。だが一族の者が完全な獣化を起こすことはあまりなく、せいぜい『村一番の力持ち』といったレベルで逸話の主人公になった者がいる程度であった。獣の力を持ちながら、周囲の人間と調和して平和に暮らしてきたのだ。ミツコが獣化するのは、娘を思う強い母性本能によるもの。自分と娘を引き裂こうとする敵への激しい怒りが、全ての抑制を吹き飛ばして獣化を引き起こしている。

本来は、人情にあつく心の広い『肝っ玉母さん』的な女性。現在は娘を案ずるあまり、目の前にいる相手に誰彼かまわず突っかかってしまうが、敵でないことがわかれば即座に和解を申し出る。探索の途上で他の獣人に出会った場合、同じ血が流れていることを敏感に感じとって戦闘的になる。相手が娘を連れ去った獣人ではないかと疑う気持ちが先に立つらしい。戦いの最中は我を忘れているので、自分が獣化しているという認識は薄い。

COMMENT■ミツコは企画立ち上げ時から、気に入っていたキャラなので作っていて楽しかったし、ケツアタックなんてたまらんス（笑）。

20分の1の確率で出る人間時の勝ちポーズをみてね！

とにかくオバハンパワー炸裂の豪快なアクションを目指して作りました。イノシシになると突進技しかないです。

【暗黒の追跡者】……………THE STRIKER IN DARK

BAKURYU

バクリュウ RYUZO Kato ※CLASSIFIED（極秘）「WEREMOLE」

DATA■SEX : MALE, AGE : UNKNOWN-around 60,
NATIONALITY: JAPAN※CLASSIFIED(（極秘） HEIGHT : 153cm(human) /147cm
WEIGHT:51kg (human) / 67kg (ZOANTHROPE), BLOOD TYPE: unKNOWN



STORY■『忍者』の技を受け継ぐと自称する男。本名はおろか、国籍や年齢など全ての個人データを他人の目に触れぬように隠し、自分の存在を謎めかしたものにしている。

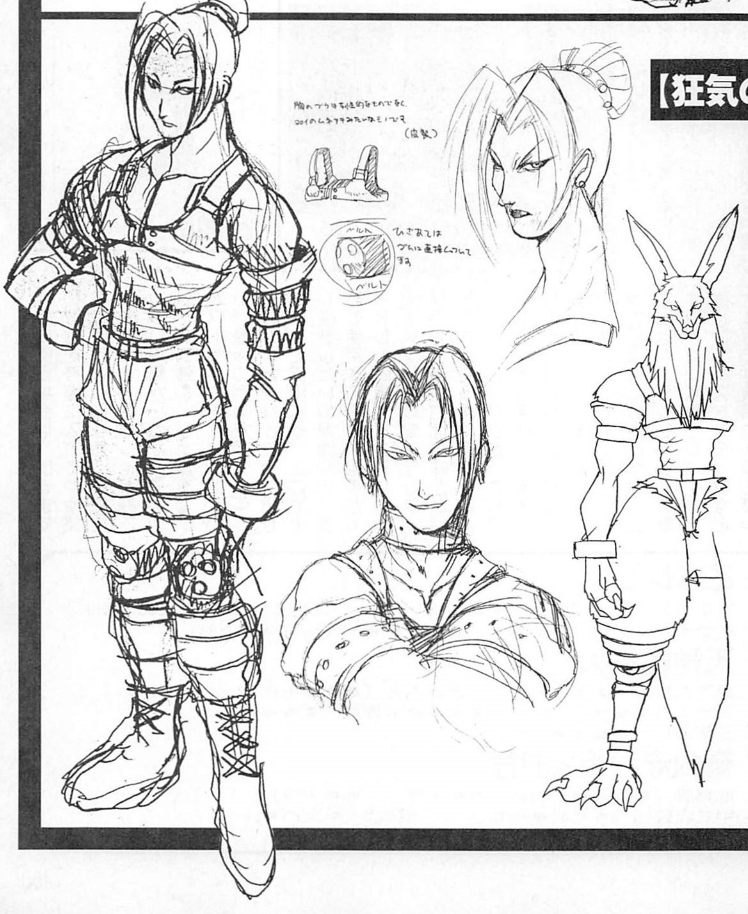
過去数十年のあいだ、バクリュウの名は「陰謀」「破壊工作」などといった言葉とともに語られてきた。最も得意とする仕事は「暗殺」。気配を殺して忍び寄り、一瞬の早業で相手の息の根を止める彼の技は、まさに『現代の忍者』そのものとして恐れられている。さらに、闇の世界で有名なある組織の専属となってからは、その技に人間離れした凄味が加わり、「バクリュウのターゲットになったら、早めに葬式の手配を済ましておけ」とまで言われている。

獣人兵器化を目論む組織の秘密研究機関により、人為的に獣化能力を与えられた存在。組織の尖兵として、破壊工作や実験体用の獣人捕獲などの任務についている。獣人としての能力が、これらの任務を遂行する上で大いに役立っていることは想像に難くない。

冷酷で、他人に対する感情移入能力は皆無にひとしい。自分の肉体を強化することに偏執的な快感を持ち、強さを得るためならば悪魔に魂を売ることも厭わない。獣人への改造も、自ら進んで行ったことなのだ。結果として覚醒した獣の力は、スマートとは言い難いモグラのものだったが、地中に潜む隠密性と強大な腕力が非常に便利なので、とりあえずは満足している。

COMMENT■特徴を持たせようと思い、手をでっかくしたら他の皆に「あーズゴ○ク」と言われ、「あーそうかも」なんて言ってたりしてましたが、今となっては良い思い出です。

忍者なんで何でもありかな？と思って作っていましたが、意外と渋く出来上がりました。モグラで地面にもぐりたかったけど無理なのでした。残念。



【狂気の爪】……………THE CLAW OF INSANITY

FOX

フォックス HANS Taubemann「WEREFOX」

DATA■SEX : MALE, AGE : 22, NATIONALITY: U.K., HEIGHT : 186cm(human) /190cm (zoanthrope) , WEIGHT:65kg (human) / 65kg (zoanthrope), BLOOD TYPE:AB

STORY■歪んだ美意識と、病んだ心を抱えて生きる男。幼い頃親に捨てられ、スラム街で育った。1人で生き抜くためにあらゆる悪事に手を染め、10代のうちにいっぱしの悪党として名を馳せるようになる。若さに似合わぬ慎重さと、弱い相手を徹底的にいたぶる残虐さから、いつしか『FOX（キツネ）』の通り名が定着していった。組織に雇われ、バクリュウと同じ部隊で働くようになってからは、組織の研究機関により覚醒された獣人の能力を活用して、誘拐・殺人など種々の表ざたにできない仕事を請け負い暗躍している。

バクリュウと同様、人工的に生み出された獣人。ただし本人は、獣化した自分を醜いと感じ、あまり気にいっていない。獣化するのは、仕事が手早く済ませられるのと、自分の手で犠牲者を文字どおり「切り裂く」ことができるのが楽しいからだ。獣人としての自覚を意識的に否定しており、他の獣人に対しても「醜いけだもの」「組織がほしがっている実験材料」程度の認識しか持っていない。

美しさに固執し、醜いものをヒステリックに嫌悪する。自分の美しさを誇示して、他のものはすべて醜いと公言しているが、これは「自分は醜いから親に捨てられたのではないか」という内心の恐れの裏返しの表現なのだ。矛盾した感情を抱え込んでいるため、精神状態は常に不安定。時として、常軌を逸した残虐な行為に走ることがあり、仲間からも敬遠されている（本人は誰も仲間だなどとは考えていないので、気にもしていないが）。

COMMENT■男っス。カマでもないっス。男なんス。よろしくっス。

フォックスは曲線を重視した動きで相手を惑わすキャラクターにしました。

手堅くいけば最強にもなれるキャラですが、使い手によってはすっかりアホキャラにもなるので、ぜひハイリスク・ローリターンの技を決め、相手を悔しがらせてください。



個性こそ強さであり美麗！

GROOVE ON FIGHT

やりこむほどにシステムに奥深さを感じて、ファンが増えているグルーヴオンファイト。「さらにくわしい情報を」との声に応え、より濃い戦術指南と、連続技を特集だ！

担当：借金

※文中のⓒは、ごっつい攻撃を、回は、回り込み攻撃を表します。

直線的な攻めで良し
ラリー＝ライト

インパクトコネクションはガードされてもいいのでどんどん出していいぞ。



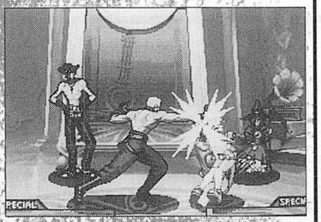
ラリーの狙いは、ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→弱Ⓚ→レバー入れ強Ⓚ→強スラストステップと、ジャンプⓒ→しゃがみⓒ→ⓒスラストステップという2つの大ダメージを与える連続技につなげることである。行動がうまくいけばそのまま大ダメージにつながるので、とにかく手数を多くして勝負していこう。

常に動き回り自分のペースに持ち込む

まず、試合が始まる間合いでの攻防であるが、ここでは牽制をメインに闘うことになる。強Ⓟや強Ⓚを適度にまいて相手を固めていこう。この2つの技は判定も強いので対空としてもなかなか頼りになる。そして相手がこれらの通常技に当たったときはそこからインパクトコネクションやライトブラストをつなげ攻めていこう。強攻撃はやられ硬直時間が長いので見てからの判断で十分間に合うぞ。

相手もうろうろしている場合は、レバー入れ強Ⓚ（下段スタートの移動攻撃）も使える。また弱スラストステップもどんどん多用していける。これらの牽制技に前回紹介したライトブラストからの攻めを混ぜていけばいいだろう。これら牽制技をうまく活用して、攻めるチャンスを見つけよう。

また、牽制技が届かない間合いならライトブラストで様子を見るか、少し待ってみるのもいいかもしれない。逆に近いようなら弱技を主体に攻撃だ。どの間合いでも闘うことができるキャラなので、後は自分の得意間合いになるよう動き回ることだ。



牽制で使う強Ⓟはとても頼りになる。ヒット確認も容易で◎。

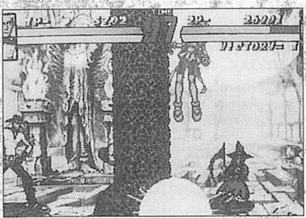
ヒストリックモーメントからの攻め

ヒストリックモーメントは出るまでが遅いので安全な状況を作ってから入力する必要がある。が、一度出してしまえばほとんど隙が無いのでヒストリックモーメントを盾に攻めることも可能だ。

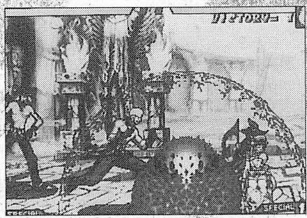
ヒストリックモーメントの使いどころは、

- ●対空兵器として
- ●連続技
- ●固めに使用

と3種類挙げられる。対空兵器に使う場合は、出るまでの遅さを考慮に入れてやや読みで使うことになる。連続技に使うときは密着しゃがみごっつい攻撃からつながるのでジャンプ強Ⓚ→しゃがみⓒ→ヒストリックモーメントがいい。最後の固めだが、相手がダウンした後など安全に出せる状況で使用する。ここで少し注意したいのが間合い。固めで使用する場合、相手がガードした時点でヒストリックモーメントの攻撃判定が無くなってしまっては意味がない。そこで柱をうまく当てないように出すのがコツだ。これで柱部分に攻撃を持ったままラリーが攻めていくことができるぞ。相手は下手に動くとヒストリックモーメントをくらってしまうため動けない。ここではダッシュごっつい攻撃やジャンプ攻撃、レバー入れ強Ⓚ、スラストステップなどさまざまな攻撃で手厚く葬ってやろう。



そこで攻める。相手は下手に動けば柱に直撃する。



飛び道具部分だけをガードさせて柱には攻撃判定を残す。

文中に登場する技のコマンド

ラリー＝ライト

スラストステップ（↓↘→＋Ⓚ）　ライトブラスト（↓↘→＋Ⓟ）
インパクトコネクション（↓↙←＋弱Ⓟ、↓↙←＋強Ⓟ、↓↙←＋ⓒ）
ヒストリックモーメント（↓↓＋Ⓚ）

クリス＝ウェイン

ヘッドスラッシャー（ジャンプ中↓↘→＋Ⓟ）
スパイラルレッグボマー（↓↘→＋Ⓚ）

乙霧レミ

ポルタメント（ジャンプ中↑↓＋Ⓟ）　カプリオーラ（↓ため↑＋Ⓟ）
トライアングル（←ため→＋弱Ⓚ、←→＋強Ⓚ、←→＋回）

天神橋筋六

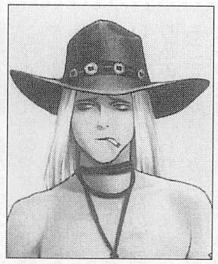
通天六尺玉（↓↓＋Ⓚ）　春夏秋冬（↓↙←＋ⓅorⓀ）
天地人（↓↘→↗＋弱Ⓟ、↓↘→↗＋強Ⓟ、↓↘→↗＋ⓒ）
三年殺し（↓↘→↗＋Ⓚ）

豪血寺お梅＆お種

地舞脚（←ため→＋弱Ⓚ、←→＋強Ⓚ、←→＋回）
甲式岩砕歯（→ため←＋Ⓟ）　岩砕歯（←ため→＋Ⓟ）
天舞脚（ジャンプ↑↓＋Ⓚ）

自分らガードしろよ、…読みでね
クリス＝ウェイン

**戦法は文句ないので
連続技をミスるとか
ほかで損しないように。**



ヘッドスラッシャーで鋭く攻める

クリスを勝利に導くための鍵となる攻撃、それがヘッドスラッシャーだ。

ヘッドスラッシャーは攻撃の移動速度が速く、見きるのは困難な技。そして弱、強、Ⓒボタンそれぞれ異なる角度で跳ぶことができ、この角度をうまく調節することで相手のガード方向を揺さぶることができるのである。

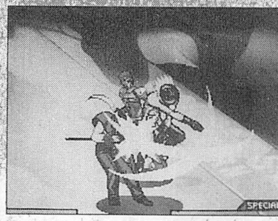
クリスがジャンプ攻撃から仕掛けるときの通常の間合いから、Ⓒヘッドスラッシャーを出すと簡単にめくりガードになる。これにより、表からの連続技狙いの跳び込みとめくりヘッドスラッシャーの2択をかけていけるわけだ。


技を出せば普通のジャンプ攻撃だが、Ⓒヘッドスラッシャーなら、

地上の連携から強襲する

しゃがみ弱Ⓟからの攻めを展開してヒットしたなら連続技で問題ない。だがガードされたら読みで動く必要がある。ここの行動にヘッドスラッシャーを混ぜてみよう。たとえば、しゃがみ弱Ⓟ→斜め前ジャンプ強ヘッドスラッシャー。この連携ならめくりガードになっているので表ガードをした相手にも手を出した相手にも勝つことができる。また、このヘッドスラッシャーを弱で出せば表ガードなのでヘッドスラッシャーだけで2択をかけることも可能だ。そしてヘッドスラッシャーをめくりで当てた後は、再度垂直ジャンプからヘッドスラッシャーを使いガードを揺さぶっていこう。この垂直ジャンプヘッドスラッシャーとしゃがみ弱Ⓟからの攻めで相手を困惑させていけば、もう最強か…。

次に連続技からの流れだが、しゃがみ弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→スパイラルレッグボマー（最後まで連打しない）を決めた後は少しだけ先に動くことができる。そこで、前述したしゃがみ弱Ⓟからの攻めと合わせてヘッドスラッシャーを使っていこう。

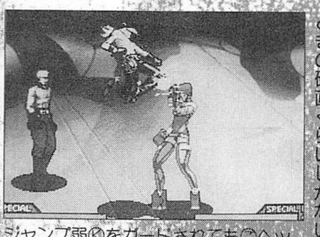

めくりガードに。知らないと一生ガードできないし分かっていても見切れない。

さらに鋭い攻め

背の高い（クリス、筋六、MAD、ソーリス、ゲルトハイマー）相手限定ではあるが、しゃがみ弱Ⓚ→ヘッドスラッシャーという空中連続技が恐るべき威力を発揮する。ジャンプ弱Ⓚは通常どおり表ガードなのだが、Ⓒヘッドスラッシャーがめくりガードになっているのである。そのためここではジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟとジャンプ弱Ⓚ→Ⓒヘッドスラッシャーで2択をかけていこう。

最後に1つ。ヘッドスラッシャーは迎撃防御をかけられても弾かれることはなく、よろめかない。そのため迎撃防御を使われてもガードされたときの硬直くらいしかないぞ。


素晴らしきはめくり。しゃがみ弱Ⓟからの攻めと一緒に使い分けよう。


ジャンプ弱Ⓚをガードされても©ヘッドスラッシャーにキャンセルだ。

ラ　モルテもいいね
乙霧レミ

**地上での連続技が
しっかりしているだけに
空中を制してほしい。**



空中戦がおもしろい

レミで特筆すべきは空中での自由度の高さ。どれくらい空を動けるかというと、・ジャンプから空中ダッシュ→空中ダッシュからさらにジャンプ→さらに空中ダッシュといった具合。これを活用しない手はない。空中から攻めるときの行動は主に、

- ●ジャンプごっつい攻撃
- ●ジャンプ迎撃防御
- ●ポルタメントを使った攻め

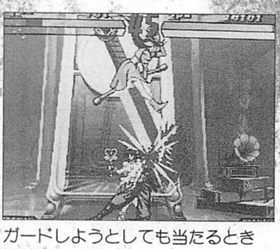
が挙げられる。

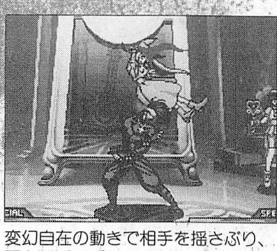
ジャンプごっつい攻撃を使う目的は連続技狙い。ヒットしたときにはしゃがみごっつい→トライアングルでかなり体力を奪える。また相手が跳んできたときに空中投げになるのもポイント。

ジャンプ迎撃防御を使う理由は相手の対空封じ。ジャンプごっつい攻撃を狙うために使おう。またジャンプ迎撃防御はジャンプの下降中に入力すればほとんど隙が無い。低空空中ダッシュ（斜め上→ニュートラル→前）からも隙なく着地できる。相手が対空を出してきて迎撃防御で弾いたときは、しゃがみ弱Ⓟ×α→しゃがみ強Ⓟ→カプリオーラを決めよう。ガードしているようなら投げだ。

ポルタメントを使った攻めで効果的なのが、低空空中ダッシュから相手の頭上で出すことで、ガード方向を揺さぶる攻めだ。もっとも角度が鋭い弱のポルタメントを、ジャンプで相手を跳び越えてからバック空中ダッシュで戻り際に入力し、ガードを揺さぶったりするといいぞ。

またイル　フィロを追いかけていくときも低空空中ダッシュを使って追いかけ、ヒットしたら空中ダッシュ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→カプリオーラとつなげていこう。相手が跳んできたら空中投げか迎撃防御でOKだ。


ガードしようとしても当たるときには当たる。


変幻自在の動きで相手を揺さぶり、頭上付近でポルタメント。

トライアングルを活用する

トライアングルはヒットした後、相手がダウンする前に動けるようになるため起き攻めがしやすい。トライアングルへつなげていく連続技は、

- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→トライアングル
- ●しゃがみごっつい攻撃→トライアングル

連続技で決めたトライアングルを1～2発でやめると相手はダウンしない。が、1発止めなら相手が着地する前に動くことができる。これを利用して1発で止めてみよう。相手が落ちてくる前に相手の前か後ろへさっと移動し、ガード方向を揺さぶってしゃがみ弱Ⓟから攻めていくことができるぞ。実は着地までにジャンプで回復できてしまうのでジャンプされたら終わり。こんなときはカプリオーラを決め、次からは最後までトライアングルを決めればいい。しかし回復をしない相手にはきつい2択攻撃をかけられる。


相手が着地するときに前か後ろに移動してしゃがみ弱Ⓟから攻めよう。


トライアングルをわざと1発でやめて相手に向かって移動開始。

春もいいけど秋もなかなか…
天神橋筋六

通天六尺玉を当てた後はダッシュしての追い打ちを忘れずにね(かなり笑える)。

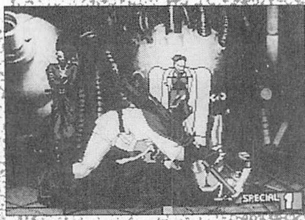


攻めるためにはダウンを奪え

春夏秋冬は地面を叩けないと攻撃が発動しないため、安全な状態を作って出す必要がある。そのため、お互いが様子を見る開始の間合いではいきなり使っていきづらい。春夏秋冬で攻めていくためにまずは相手をダウンさせることが必要だ。

飛び道具なしで攻めていくときに重要になるのは、ジャンプからの攻め。筋六はジャンプの高さが低いため、下方向に強いジャンプ強Ⓚよりも、上から抑えられることのないジャンプ強Ⓟを使っていくといい。ジャンプ強Ⓟで跳び込んだ後は、しゃがみ弱Ⓚ→強Ⓟ→三年殺しもしくは夏という連続技があるので、ヒットしたときはこれを決める。間合いが近いときさなら弱Ⓟから始め1発分稼げる。またガードされたときのために弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟというのも忘れずに。あとは、ゲージがあるときにしゃがみ(ご)から通天六尺玉やデュアルアタックがつながるので混ぜていこう。

ガードされたときにはジャンプ→天地人、弱Ⓟ→天地人や弱Ⓟ→春など、相手に安定した行動を与えないようにして闘っていけばいいだろう。



弱Ⓟを当てて天地人。割り込まれたらアウトだが結構決まる。

跳び込みまで話が戻るが、判定の強いジャンプ強Ⓟも対空や迎撃防御を使われたらアウト。そこでジャンプ迎撃防御をジャンプ強Ⓟと併用していこう。ジャンプの下降中に入力すれば着地の隙がほとんどないので、対空は弾き、迎撃防御には攻撃を決めることができ、ガードには天地人を狙えるので使えるぞ。

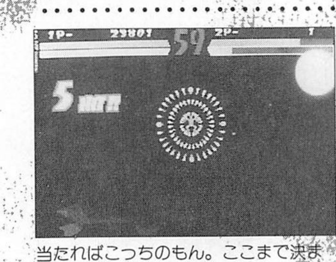
これらの攻撃を駆使してダウンを奪ったらいよいよ飛び道具の出番だ。

春を操り一気に攻め倒せ

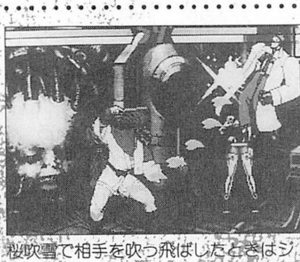
相手をダウンさせたら春夏秋冬の出番。春が相手のジャンプを抑え固めやすいのでまずは春を打とう。春を出した後は、相手がガードするかどうかが勝負。春は上方向に強いとはいえ飛び道具なので回り込みで逃げられてしまう。そこで、回り込みにも備えるなら春を追っていく形がいい。

もし回り込んできたならⓀ投げ、ガードしたら天地人がジャンプから再び攻めていこう。天地人を使う場合は相手に春が当たる前に決めるようにしないと、ガード中で技が出なかったりするので注意。

そして春がヒットしたときに画面端で間合いが近いなら追い打ちを忘れずに決める。春で吹っ飛んだ相手はやられ判定を持っているのでジャンプ強Ⓟや強Ⓟで追い打ちをしていこう。このとき強Ⓟなどの通常技で追い打ちをした場合は、相手が倒れないので天地人を狙っていくといい。また春がたくさんヒットして相手が高く浮いたときにはジャンプごっつい攻撃で追い打ちしよう。ゲージがあるときにはジャンプ(ご)↓しゃがみ(ご)↓通天六尺玉、ゲージがなくても通天六尺玉の代わりに三年殺しが決まるので追い打ちとしては最強クラス。狙って決めてくれ。もちろんその後は再び春から攻めていくぞ。



当たればこっちのもん。ここまで決まって気分は縁日ってか。



桜吹雪で相手を吹っ飛ばしたときはジャンプ(ご)が狙える。

頭首はどっちだ?
豪血寺お梅&お種

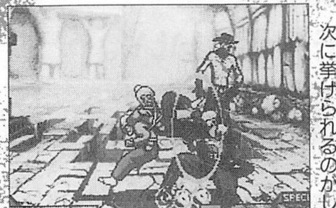
バババアにはのんびり闘うための攻撃も用意されているが、攻めるとめちゃめちゃ楽しいぜ。



ババア中心の動き

まずは相手に近寄る手段。地上では、移動しつつ溜めることもできる強Ⓚがもっとも使える。強Ⓚが相手にヒットしたときは浮いているように見えるが地上判定なので必殺技につなげていこう。連続ヒットさせるコツは、ヒットした瞬間に必殺技が出るよう時間のずれを読んで早めにキャンセルすること。これさえ気をつければ、強Ⓚの4発目↓地舞脚or甲式岩砕歯も簡単につながるので練習してほしい。

強Ⓚは、実はガードされたときに1発目と2発目の間を迎撃防御で弾かれてしまう。とっさにできるものでもないが、狙われると危険。多用は禁物だ。



狙われてなければ弾かれないので封印しちゃダメだよ。

次に挙げられるのがしゃがみ強Ⓚ。地面すれすれを移動するため、攻撃を受けることなく接近できる。ガードされたときにめり込むと反撃確定なので岩砕歯をキャンセルしよう。しゃがみ強Ⓚ↓岩砕歯は1セットと覚えてもいい。

次に空中から近寄る手段。ババアはジャンプ中にレバーを2回チョンチョンと横に入れることで空中ダッシュのように軌道を修正することができる。このジャンプ移動を使うと攻撃を出したときに横に飛距離が伸びるので、端から端までジャンプ(ご)攻撃を届かせることもできるのだ。相手に近寄るときはジャンプから空中移動弱Ⓚを使うと一気に間合いを詰められる。

天舞脚を使いこなせ

近寄ることができたら天舞脚モードの始まりだ。まずは相手に向かって跳び込む。そこで普通にジャンプ攻撃から攻めるパターンともう1つ、相手を跳び越える空中移動を使おう。相手を跳び越えたところで天舞脚を使えばめくりになるので、かなり強力な2択攻撃となってくれる。

地上の攻めでしゃがみ弱Ⓟがガードされたときには、バックジャンプすぐ前空中移動↓強天舞脚という連携を使ってみよう。前から無理のないモーションでめくりガードになるのでまずガードされることはないぞ。

また、しゃがんでいる相手には昇りジャンプ弱Ⓚを当てることもできるので、昇りジャンプ弱Ⓚ↓天舞脚という恐るべき連続技も使える。

空中移動が慣れてきたら、跳び越しジャンプ↓戻り空中移動↓空中迎撃防御という対空用のパターンを使い、相手にいつ天舞脚がくるか読めないようにしよう。

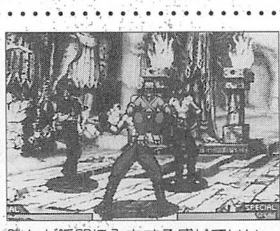
これらを駆使して相手に行動の余地を与えずに闘い、隙ができたら、

しゃがみ弱Ⓟ×3↓しゃがみ弱Ⓚ↓強Ⓚ(4発目)↓地舞脚↓追い打ち(⬆+弱Ⓚ)

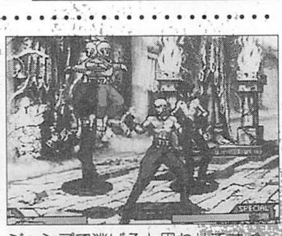
などの連続技で一気に体力を奪い、また飛行モードに入れば負ける気しないっしょ。



ごく自然な形で、表からめくり攻撃が出る不自然な動きが強力。



跳んだ瞬間に入力する感じでいい。ここから強天舞脚を入力。



ジャンプで逃げると思わせてすぐに空中移動開始。

各キャラオススメ！連続技表

ラリー

- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ→➡立ち強Ⓚ→インパクトコネクション
- ●ジャンプ強Ⓚ→しゃがみごっつい攻撃→ごっついスラストステップ
- ●ジャンプ強Ⓚ→しゃがみごっつい攻撃→ヒストリックモーメント

クリス

- ●しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→オーバードライブキック→追い打ち
- ●ジャンプ弱Ⓚ→強ヘッドスラッシャー

ポプラ

- ●しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち強Ⓟ→びっくり箱
- ●弱少女コマンドー→⬉強Ⓟ→ポプラスペシャル
- ●くるくるキャンディ→弱少女コマンドー→ジャンプごっつい攻撃→しゃがみごっつい攻撃→チューリップ

レミ

- ●しゃがみ弱Ⓟ×3→しゃがみ強Ⓟ→強カプリオーラ
- ●ジャンプごっつい攻撃→しゃがみごっつい攻撃→トライアングル
- ●弱イルフィロ→低空空中ダッシュ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→強カプリオーラ

ソーリス

- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓚ→➡立ち大Ⓟ→TNTチャージ
- ●しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→ジャイアレーター
- ●ジャンプごっつい攻撃→立ち強Ⓟ→弱ソアプラティナム
- ●ジャンプごっつい攻撃→しゃがみごっつい攻撃→ソーリスマルティプライア

活用させてこそ意味がある
検証！連続技を使う局面

**どうしたら決められるのか？
ポイントは相手の行動を読むことと
逃げづらい連携にある。**

担当：借金™

前号の連続技ページは読んでもらえたかな？連続技が思いのほか簡単に作れたんで、驚いた人も多いと思う。しかしせっかく作った連続技も、決めるポイントを理解しなければなかなか決めることができないよね。だから今回は、「連続技を使う局面」について解説していこう。狙いをはっきりさせることで、連続技につなげる流れが見えてくるはずだ。

先に実用的なものを紹介

いろいろ試して自分の連続技を作ったと思う。ここでは全キャラの基本となる連続技の例を参考程度に紹介しておくので、この連続技（表を見よう）を軸に解説していこう。

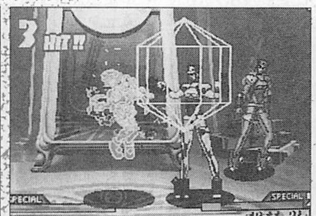
表には1人のキャラにつき、数パターンの連続技が用意されている。キャラごとに全然違うのかと思えば、よく見ると、ある程度の法則があることに気付く。それは、

①しゃがみ弱Ⓟなど技の出が早いものから始まり、大技に発展していくタイプ

②ジャンプ攻撃から地上の弱技かしゃがみごっつい攻撃などにつなげていくタイプ

③空中技、空中技のような、各キャラの技性能を利用したタイプ

という3つに分類される。これらの連続技を、どういう局面で使っていけばいいのかを、これからじっくり説明していきたい。

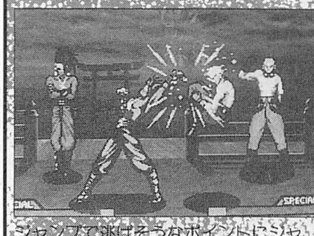


実践向きなものばかりだから練習してモノにしよう。

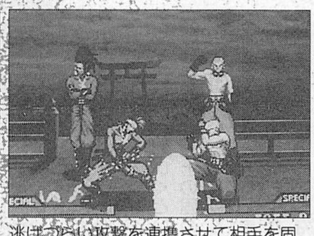
チャンスは地上戦から始まる

連続技はわかったものの、相手も人間、簡単にはくらってくれない。そこで、自分の使っているキャラが狙うべき攻撃を決めるために、地上戦を行うわけだ。地上戦からどうやって連続技へ発展していくのか、代表的なパターンを紹介していこう。

連続技を決めるために必要なもののなかで、最初にくるのが「固め」である。固めというのは、通常技や隙の少ない必殺技を駆使して相手をガードがちにさせる攻撃。相手が下手に割り込もうとすると、こちらの攻撃を途中からくらい、そこから連続技に発展していく。もちろん相手がジャンプで逃げようとすることも考えられるので、固めの中にジャンプ封じ技を入れたり、ジャンプを対空で落とせる状態を作りながら闘うといった選択肢を考えながら組み立てていくわけだ。ここまで考えるようになれば、もう一流といえよう。連続技表でいえば、しゃがみ弱Ⓟから始まる連続技がこの固めという動作をかじっている。これらの連続技はしゃがみ弱Ⓟという出の早い攻撃から始まっているため、自分にターンが回ったときならいつでも仕掛けていい。有利になるという点では、相手をダウンさせた後の起き上がりも当然含まれるぞ。



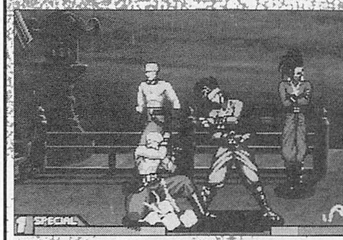
ジャンプで逃げそうなポイントにジャンプ封じ技を混ぜよう。



逃げづらい攻撃を連携させて相手を固める。

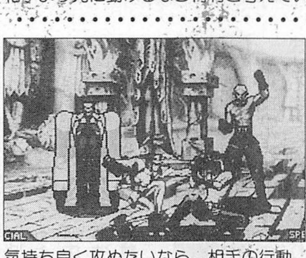
ただし相手側にも、迎撃防御という回避手段が存在することだけは忘れないように。

しゃがみ弱Ⓟスタートの連続技は、実はすごい落とし穴もあったりする。いろんなキャラがしゃがみ弱Ⓟ×2〜3↓強Ⓟ↓……というような連続技を所有しているが、この「しゃがみ弱Ⓟ×2」という行動は、ヒットしているからこそ連続技になるものの、ガードされたときにはしゃがみ弱Ⓟ（1発目）↓（2発目）の間を割り込まれてしまうのだ。ゆっくりなら逆にしゃがみ小Ⓟで割り込まれてしまう。連打して最速のタイミングでつなげた場合も、連続ガードになっているようで迎撃防御は決まってしまう。



相手より先に動けるなら有利と考えていい。

ただ、迎撃防御で返されるとわかっているので、しゃがみ弱Ⓟ1発でやめて迎撃防御を誘い、迎撃防御の隙に連続技を決めることもできるので、

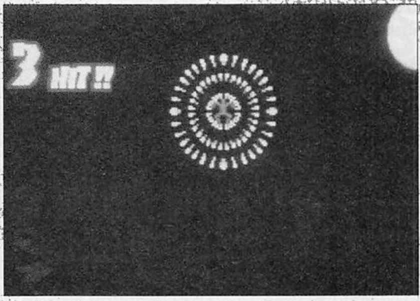


気持ち良く攻めたいなら、相手の行動も考えること。

こちらが有利には違わないだろう。
迎撃防御を使ってこない相手には、気にせず攻めれば0Kだ。しゃがみ弱Ⓟ×2をガードさせた後に、歩いてしゃがみ弱Ⓟに戻るくらい強気に攻めていくぐらいのほうがいい。

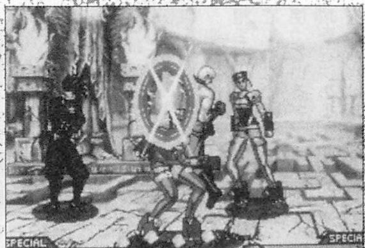
ジャンプから攻める

ジャンプ攻撃からの連続技の利点は、敵に与えるダメージ力以外ほかならない。チャンスには跳び込みからの連続技で一気に体力を奪いたい。

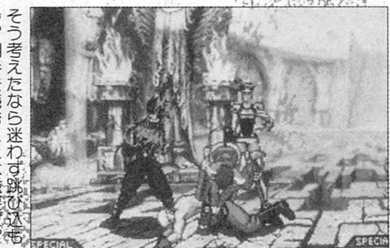


ジャンプからの連続技はダメージが期待できる。たった3段なのにこの威力。

グルーヴのジャンプ攻撃には、ごっついボタンという特殊なものもある。これはヒットさせれば相手を即ダウンさせるというもので、相手はバウンドしてダウンする。そしてこのバウンド中も、相手はやられ判定を持っているため、地上の技につなげていくことができるのである。
ここで通常技を当てると相手はダウンせずに起き上がる。ダウン判定を持つ必殺技やごっつい攻撃を決めれば、そのままダウンするというわけだ。これを利用すれば、ジャンプごっつい攻撃（ダウン＋やられ判定あり）→しゃがみごっつい攻撃（ダウン＋やられ判定あり）→必殺技といったダウン技を3つ決めていくこともできる。逆に、ジャンプごっつい攻撃→通常技（起き上がる）といった、連続技で無理やり起き上がらせて奇襲をかけることもできるってわけだ。
大ダメージを奪う可能性を秘めたジャンプ攻撃からの連続技を狙うには、前述した固めからや、飛び道具をガードさせてからなど場面を作る必要があるので、いろいろ考えてみるといい。やみくもに飛行しても落とされるだけだが、前に空中迎撃防御で一度対空を弾いているなどのシチュエーションがあるなら、跳び込んでいくのも手である。またしゃがみ弱Ⓟをガードされた後などに、垂直ジャンプから攻めるのもいいだろう。



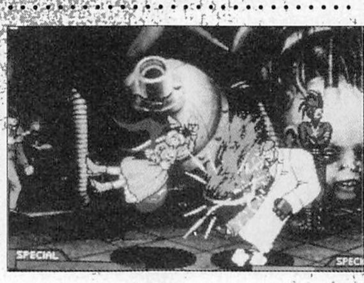
一度対空を弾いているので、相手も出しづらいはず。



そう考えたなら迷わず跳び込もう。相手を読むことは重要だ。

連続技から始まる攻め

連続技は地上戦の流れから派生していくものと解説したわけだが、なかには連続技そのものが攻撃の始動となるものも存在する。
乙霧レミのイル フィロ→空中ダッシュ弱Ⓟがいい例。これは、飛び道具を空中ダッシュで追いかけていくという攻めの手段から地上の固めに移行する際に、ヒットしていたら連続技になるというもの。だから飛び道具を打った後に相手が地上にいるようなら固めの手段を考えればいい。
そしてヒットしていれば連続技を決めよう。選択肢が変わっているようで実は行動が同じであるため、ある意味おいしい行動である。
ほかにも、クリスのジャンプ弱Ⓚ→強ごっついヘッドスラッシャーや、ファルコのダッシュフェイスオアバック2発→弱Ⓟなども、連続技の要素があるものから始まる攻撃なのでいきなり使っていける。



攻撃手段の延長に連続技があるものはそこから攻めていこう。



ルーヴっぽく攻められるものも固めに近く◎。

「これを決めるためには、まず…」なんて深く考えるよりも、相手がその手段に対応して考えそうな行動を、潰す攻撃分岐を考えたほうが実践向きだ。

いよいよ大詰め

連続技の作り方、連続技を決めるまでと2回にわたり解説してきたが、次回は遂に華麗なる連続技集を予定。システムを利用したグルーヴならではの派手でかっこいいやつを一気に紹介するつもりなので、期待して待っていてね。キーワードは「援護攻撃」だ。



カッコいい連続技には華がある。自分でも探してみよう。

M.A.D.

- しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち強Ⓟ→ごっついマックススパークラー
- しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→マックスネット
- ジャンプごっつい攻撃→マックスコンボオリジナル→追い打ち

天神橋

- 立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強三年殺し
- ジャンプごっつい攻撃→しゃがみごっつい攻撃→通天六尺玉
- 春→通天六尺玉

火澄

- しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち強Ⓚ→連撃炭塵の術→追い打ち
- ジャンプごっつい攻撃→しゃがみごっつい攻撃→強百雷銃（端は弱）→追い打ち
- 影縛り→回り込み→連撃炭塵の術→追い打ち

お梅&お種

- しゃがみ弱Ⓟ×3→しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→地舞脚→追い打ち
- ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→弱威嚇顔
- 昇りジャンプ弱Ⓚ→天舞脚

ファルコ

- しゃがみ弱Ⓟ×3→しゃがみ強Ⓟ→スリーキャラクターズ
- ジャンプごっつい攻撃→しゃがみごっつい攻撃→ストーミーポーカー（端）
- 強ダッシュフェイスオアバック（弱×2）→しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→スリーキャラクターズ

ゲルトハイマー

- しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち強Ⓟ×2→ゲインコントロール
- ジャンプ強Ⓚ→ごっついヘビートレッド
- アイアンダストボマー（空中ヒット）→アイアンダストボマー

※追い打ち（⬆＋弱Ⓚ）
低空空中ダッシュ（⬅レバーニュートラル➡）

今夏？ぜ〜んぜん関係ないっス！
テクニカルコースを「クマ！」で攻める！

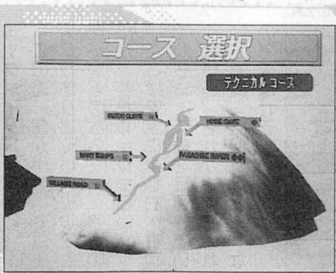
ALPINE RACER 2™

ゲームってのは季節に関係なくできるところがいいよね！まさにこのゲームがそれ！夏にイメージトレーニングをして冬を待とう!!

担当：ずるずる

近道もしっかり使おう！ テクニカル コース レースモード

さて久々の攻略ではありますが、今回は「テクニカル」コースの攻略に入っていきたいと思います。

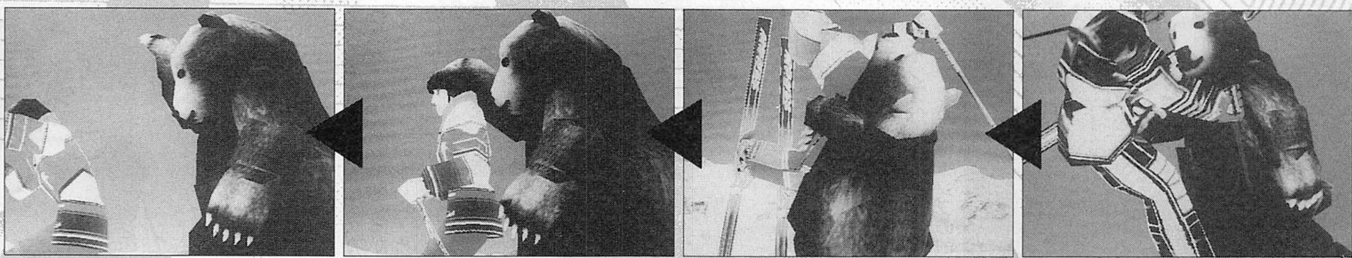


写真でもわかるように「クマ」で滑ってみようかと思います（本人ってのはない？）。



「クマ」でプレイする上で気をつけることは、でかいので先が見づらいってところかな。

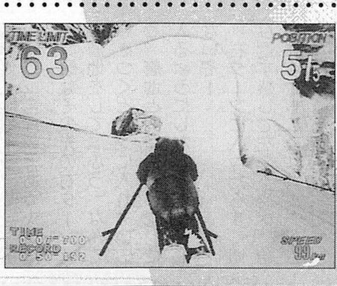
「クマ」での登場シーン！通常のキャラを倒しまくる！



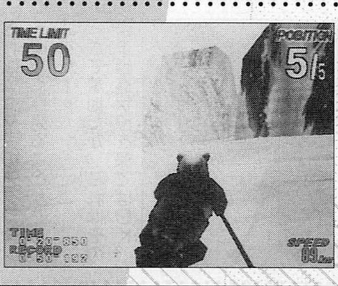
したらゲームへ！スタートはオートに任せて少しラインを右へズラす。この先が下っていてわかりずらいが、少し右へ寄っておくと左ターンに入りやすくなるぞ。



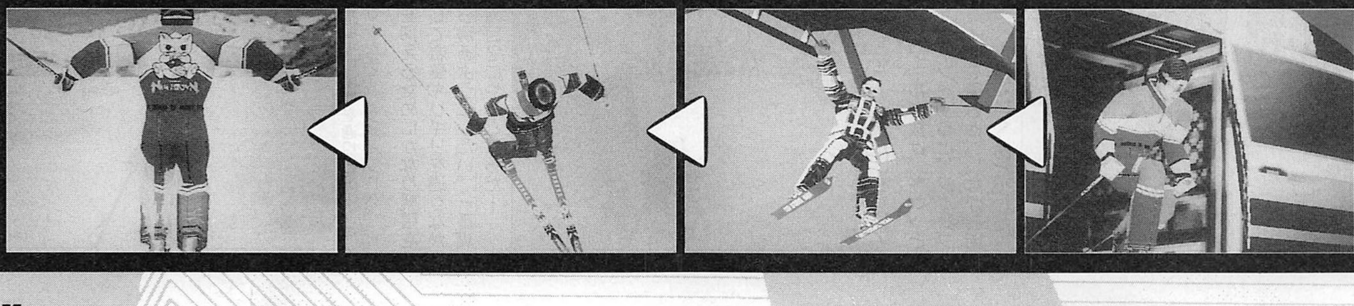
スタートして右へ少しターンをしたら左の急カーブへ！左ターン後、右へ寄り、岩の間に入る。近道へ進むのだ。これで一気に上位へ！



いざ近道へ。その入口はいくつかあるが、その一番手前へ！



ノーマルキャラのスタートシーン

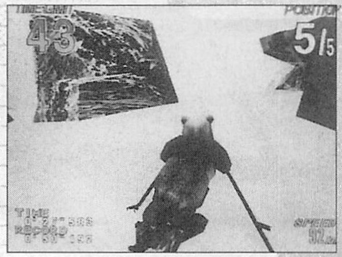


近道の有無は、コースセレクト時のマップでもわかる。途中で分岐しているところがあるでしょう？その左側のが近道になるのだ。
その近道の入り口は数カ所あり、できるだけ上のところから入るようにし、短い距離にして順位を上げられるようにする。一気に1位へ！



近道は、狭いところが少ない。そのため方向を間違えるかも。

近道に入ったら、最初は狭いが、そこを直線的に滑り、広いところに出たら右へ寄らないようにしてジャンプへ。
右へ寄らないのは、ジャンプ後のラインを考えてだ。



あまり右へ寄ると、ジャンプ後に大きな修正が必要となるぞ！

もし右に寄ってジャンプをすると、着地したあとの直線上に壁があるのだ。これをよけるために左にターンをしなければならない。これは大きなタイムロスとなる！



着地をして正面がちょうど右カーブのインになるのがベスト。少し右肩下がりなので合わせるのが大変だけど。



着地をしたら右へ。でも早すぎるとぶつかる。
コースが右に曲がり始めたら、それに合わせて右へターンを始めるが、これは少しでOK。でないとぶつかる！



かなり大きな弧でターンをし、看板の横を抜け、トンネルへ。

岩のトンネルをいくつか抜けつつどんどん滑る。少し右へ曲がっているので、右ギリギリを攻めていくぞ！



トンネルを抜け切るとチェックポイント。この後、右へ進むぞ。

トンネルを抜けると右にチェックポイントが見える。
この先、霧が出ていてコースがわかりにくい。少しでも速く滑るのなら左側へ寄るのだが、壁がわかりづらい。
ここは安全に少し右へ寄ってからコース幅を確認していくといい。それがすぐできれば、直線（凸凹だけど…）なので飛ばせる！



ここの直線部分、右寄りを滑るとジャンプ台がある！モーグラーかクマを使えばアクションすることができるぞ！
この直線が終わると左へターン。インが確認しにくいのが難点。でも攻めにゃ〜！

左へターンをすると街が見える。右ターンの準備をしておこう。



先が右へ曲がっているのがわかる。かなりの角度で曲がっているので、ミドルよりアウトから入れるようにしたい。



雪がない！上を滑ると大ジャンプへ！クマなら問題はなし！

右へターンをすると雪のないジャンプ台の上を通過して大ジャンプへ！
当然であるがジャンプの前

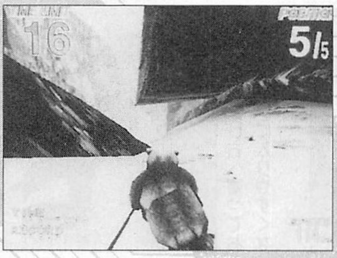


にしっかり直進状態にしておくこと。それでジャンプができれば「クマ」のアクションをゆっくり見ることができるはずだ！
さて着地だが、これはそのまま直進状態を保てばOK。



着地後すぐ右ターン。そしてその先へ。中央に岩がある！

問題はその先の右ターン。着地をして「ふう」なんて息をつくとインに入れないので、着地と同時に右ターンに入るようにしないと間に合わないぞ！
右ターンに入ったらすぐ切り返す感じで左ターンへ。急がなくてもここは大丈夫だ！



右ターンから左ターンへ。S字っぽいところ。直線的に滑ろう。

右へターンしていくところに入るが、ここ、それほどきつくないところがミソ！
その緩さにボケてしまい、チェックポイントへの入り口へ切り込むのが遅れる！これ

岩壁ギリギリを通り右ターンをするとチェックポイントへ。

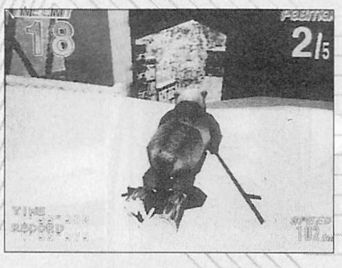


を抑えるためにかなり緊張をして岩壁ギリギリを通りながら滑るようにしたい。一番真面目？にやるところだ！



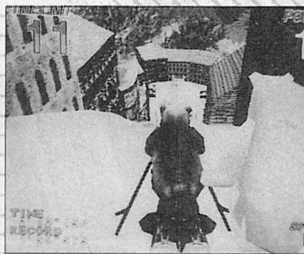
街中に入るとシケインみたいなところも！できるだけ左から！

トンネルを抜け、ギュッと左ターンをすると、ジャンプ（インを通ると）しながら街中へ入っていく。あと少しだ！



ほら！道が真っすぐ見えるでしょう！一気に抜けるぞ！

街中に入ると、近くまで建物があるため狭さを感じる。そのプレッシャーに負けないようにしながらシケインへ。右、左、右とターンをするところであるが、ポイントと1つ目の右の入り方。ミドルよりアウトから入ること。



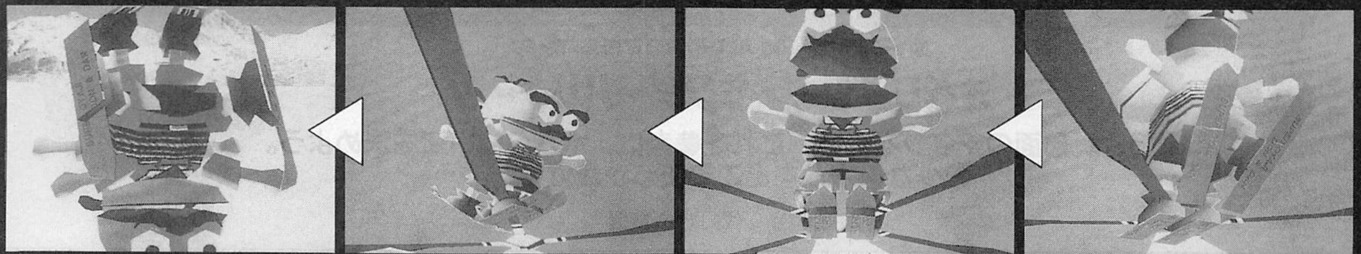
うおーっ！白熊が後ろからプッシュしよる！やめれーっ！

シケインを抜ければあとはストレートのみ。
ここのストレート、左と右に1本ずつコースがある。しっかりインをキープして抜けてくると右側に入れる。
ふくらむと中央分離帯にぶつかるので、そういうときは一気にアウトに出るようにすること。このほうがタイムのロスが少ないからね！



なんとかゴール！喜びのあまり1回転するが…。

おやじのスタートシーン



「おやじ」はとにかく速い！だって2人分の重さがあるんだもの！
そんな「おやじ」で滑る際に気をつける点を少し書いておこうと思う。
まずそのスピード。速いためにジャンプも大きくなる。当然遠心力も増す。大〜変！



おやじで滑る上で怖いのがジャンプの大きさ。飛び過ぎる！

ジャンプするところでは、着地後の展開をしっかり覚えていないとまず手遅れになる。
そうでなくてもふくらみやすいのだから、「クマ」以上に緊張して滑らないといけない。



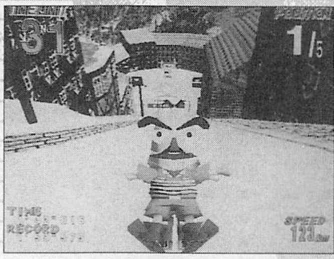
そのスピードからカターンも苦しい。インに寄るのが大〜変！

とくにインが確認しにくいところでは要注意。タイミングが遅れやすいので、それを少しでも抑えられるかどうか。いつもよりも勇気を出して突っ込んでいくぐらいの滑りをしないとインキープは無理



シケインなんていったらもう！すっごく緊張するで〜！

といっていいだろう。
そういった部分でいうと、シケインはかなり怖いところ。1発でラインを合わせないとパチンコ玉のように弾ねまわることになるからね！
さ〜てミスなく滑れるかな。結構熱くなれるよコレ！



残るはストレート。1位でゴールするのはそれほどでもない？



ゴール！特に面白いリアクションもないのがさびしい。

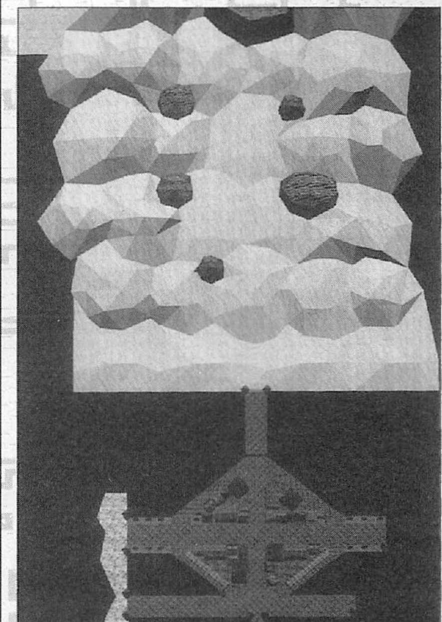
力で銃を制御しろ!

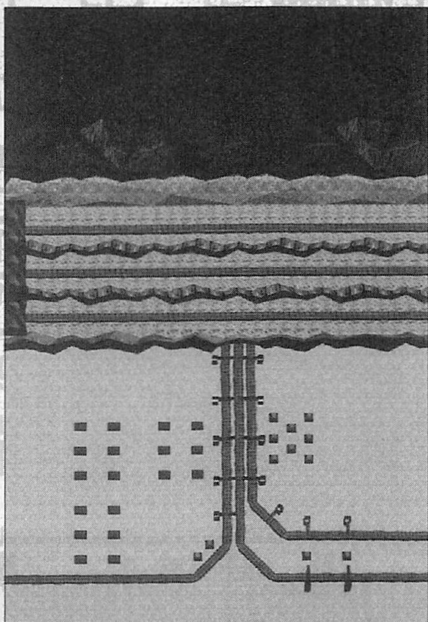
OPERATION THUNDER HURRICANE™

オペレーション サンダーハリケーン

3、4、5面のマップを掲載。これを参考に、ボムの使い所を決めよう。数少ないボムをどこで使うかがカギだ。…

担当:代打きらり屋





STAGE-3 MISSION3

MISSION3

敵部隊を一掃するべく市街地を飛び回り、歩兵や戦車を倒していくステージ。後半では町を抜けて砂漠に入り、列車砲を相手に戦いを繰り広げていく。

市街戦に突入して、まずヘリを倒したら、いきなり高い塀の上から砲火の洗礼を受ける。ここは左右のどちらかに狙いを付けて、攻撃される前に倒そう。

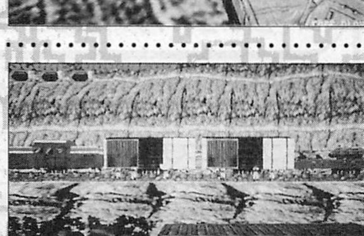
市街地では、主に戦車と歩兵を相手に戦うことになる。歩兵だけが群れで出現しても楽勝で、弾を撃たれる前に薙ぎ倒せる。戦車も初めのうちは、余裕をもって対応できる。しかし後々3台の戦車に加えて歩兵が出てきたりして、かなり手強い。

砂漠地帯では、敵の姿が見えないところで弾が飛んでくることがある。砂丘の向こうから撃たれる場合があるのだ。戦車が見えないところでも気を抜けないぞ。

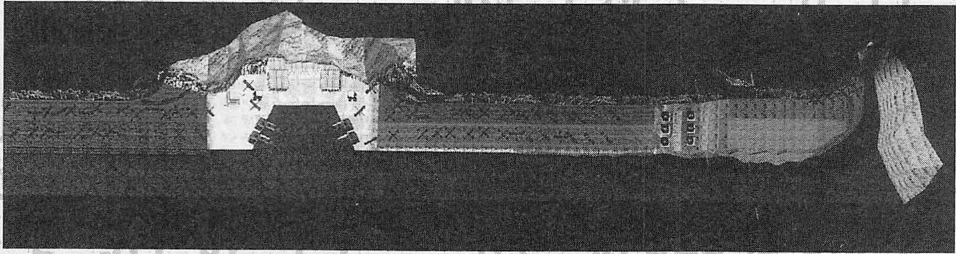
この面のボス、列車砲は強敵だ。3本の複線に貨物列車が現れ、荷台からは戦車が、車両の中からは歩兵が出てきて弾を撃ってくる。列車砲出現と同時に戦車に撃ち込み、順番に貨物車両や戦車を破壊していこう。狙いをあちこち変えずに1つ1つ破壊していくのだ。パラパラ出てくる歩兵に注意!ほっておいてもしばらくは攻撃してこないが、急に弾を撃たれるぞ。



戦車がいっぱい。オ〜、ノ〜な状況です〜!!



特に先頭車両の攻撃が激しい列車砲台。端から片付けよう。



STAGE-4 MISSION4

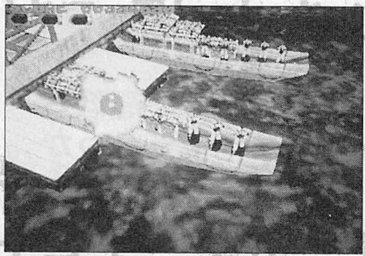
MISSION4

川辺に展開している敵の部隊を殲滅する。ここはザコの歩兵が大量に出現して、攻撃をくらいやすい面だ。マメに歩兵を一掃していこう。歩兵は攻撃される前に倒すのがベストだ。

スタート直後、すでに敵の攻撃のさ中にある。フロッグメンの投げてくる弾をよく見て打ち壊そう。

陸地へ向かうと、ジープが現れ、歩兵と共に攻撃してくる。司令部の建物から、ワラワラと歩兵が出現する。左右に銃を振って、攻撃する間を与えず倒していこう。撃ちもらしたやつがいると、弾を撃たれるぞ。

そこから再び川のほうへ移動して、繋留してある小さな船から大量の歩兵が弾を撃ってくる。この時、船体のエンジンのあるほう、屋根のある辺りに撃ち込むと、船を破壊することができる。すると歩兵をまとめて全部沈めることができるぞ。船は2隻あるので、1隻沈めればだいぶラクになるはずだ。

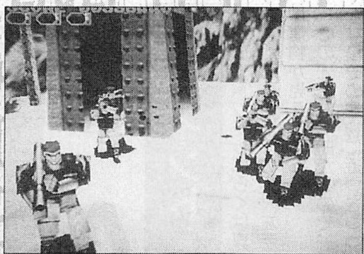


本体に撃ち込んで船を沈めれば、敵ごと水中にサヨウナラ。

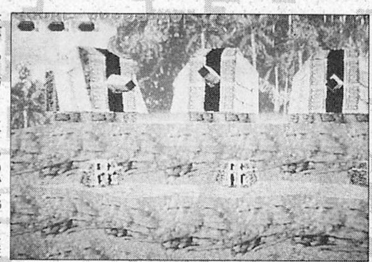
司令塔や建物の中から、歩兵が出現する。さっきの要領で倒していこう。そしてジープと並走して行った先に6つの塔がある。これを上から1つずつ破壊して、いよいよ4面ボスの登場だ。

ボスは小高い丘の上に敷設された、大小の砲台だ。上に巨大砲台が4つ並び、その下に小砲台が同じく4つ並んでいる。飛んでくる弾を消しながら、まず左のほうから砲台を壊していこう。

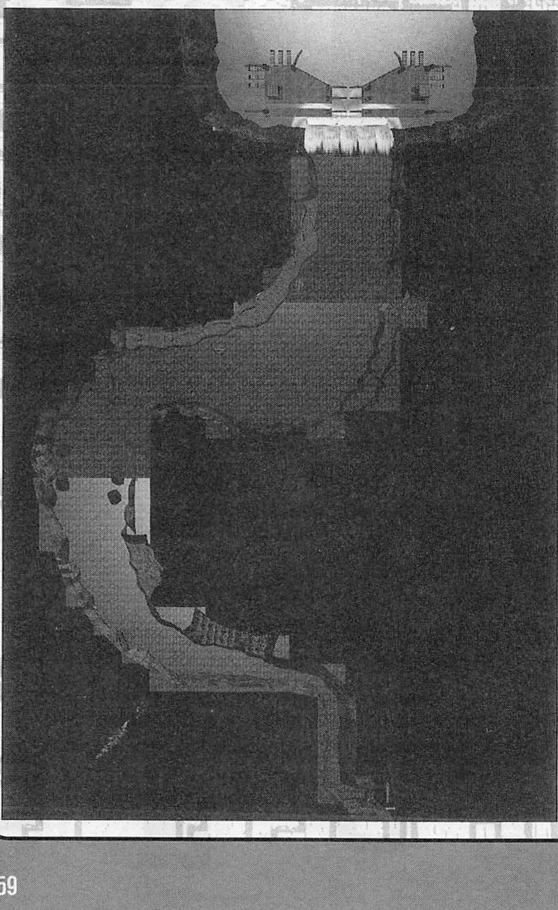
上の巨大砲台を壊すと、その後から歩兵の群れが出現する。こいつらを倒すことも忘れずに。ほっておくと砲台の攻撃と一緒に攻撃されるので、非常に厄介だ。



この人たちいつまで現れ続けるんでしょう？マメに倒すしか。



左からスタートするので流れに乗って左から破壊しよう。



STAGE-5 MISSION5

MISSION5

ついに最終面に突入。運河を舞台に、今までにも増して激しい攻撃が待ち受ける。

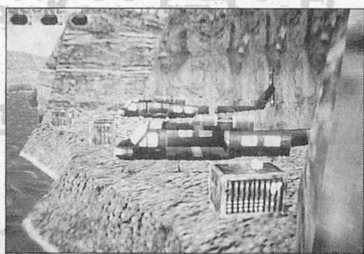
ボートや輸送ヘリは難無く倒せる。それよりも、陸地の所々で待ち受けている戦車が問題だ。陸地の戦車3台を破壊して、次にヘリが2機停まっているところでは砲台を早めに壊してしまおう。気付きにくいが、ヘリとヘリの間に2台ある。そしてボートが3つ出現した後、浅瀬から急にフロッグメンが出現するので要注意だ。

戦車は1台ならともかく、大抵続けざまに2台3台と出現するので厄介だ。しかもそこに歩兵も一緒に出現して、混乱を招く。こういう時は戦車1台に狙いを絞って、さっさと倒すに限る。

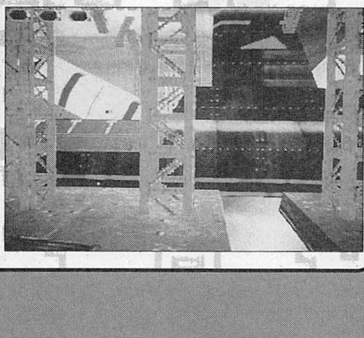
そして川が滝となって流れ落ちている地形にさしかかると、ボスまでもうあと僅か。いよいよ攻撃が熾烈を極めてくるところだ。二連対空ミサイル砲台は、早めに撃ち込んで破壊しよう。後々ザコ兵士が建物から出てくるので、残っていると非常にキツくなってしまう。

いよいよボスの巨大潜水艦が姿を現し、中央から物騒な核弾頭弾が顔を出す。ボス本体は攻撃してこないが、その周囲からミサイルが飛んでくる。水中から飛来するミサイルをしっかり撃ち落としながら、ボスにダメージを与え続けよう。

3つしか無いボムの使いどころを、慎重に決めよう。オールクリアの道のりは厳しいが、キミの健闘を祈る!!



このヘリとヘリの間に、実は砲台がある。突然撃たれるぞ。



ラスボスが姿を現す。ミサイルがあらぬ方向から飛んでくる。

BEGINNERで飛ぶ！ EXPERT STAGE編

HANG PILOT™

このゲームのもう1つのステージ。高低差がよりきびしくなり、ビギナーでもしっかりルートを選択しないとすぐぶつかるぞ！

担当：ずるずる



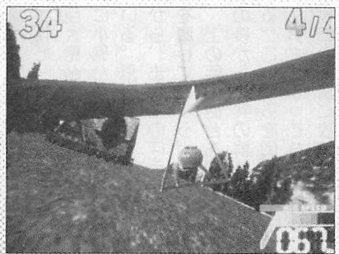
今回は、エキスパートコースを飛ぶ、もちろんそのパイロットはビギナーである。
　コースは下のマップにあるようにかなりグニャグニャしている。このステージで嫌なのは、かなり高低差が作られているという点だ。



「ビギナーなら…」なんて思いがちだが、そのビギナーでもしっかり飛ぶルートを決めていかないとクラッシュをしてしまうのだ。
　というわけで、まずはコースを把握する意味で、しっかり見ながら飛んでみたい。

Aポイント

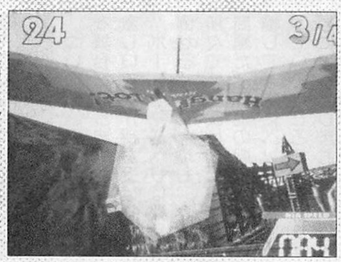
スタートしてしばらくは真っすぐ飛ぶが、その先、左手に建物が見えてくる。
　その先で左へ曲がるので、かなりその建物に近づきつつターンに入っていくようにしていく。
　ここでほかのCPU機体の動きを見ると…建物の後ろを通っていたりする！マネはしないほうがいいだろう。



建物のギリギリを攻める！こういうところが面白いんだよね！

Bポイント

広いところへ出る。ここでのライン取りは左寄りでC地点へ向かう。



下の建物に気をつけつつ左寄りをキープして飛ぶ。



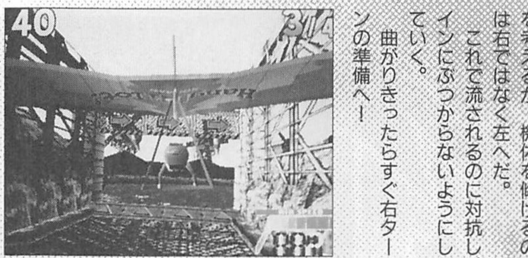
Cポイント

ここの右カーブであるが、かなり流されるところでもあるので、まずそれを忘れないようにして突っ込む。

できるだけインを通ることを考えるか、機体を傾けるのは右ではなく左へだ。

これで流されるのに対抗し、インにぶつからないようにしていく。

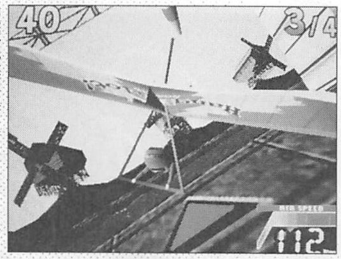
曲がりきったらすぐ右ターンの準備へ！



左寄りから右ターンへ！でもここ、左へターンしながら進入！

Dポイント

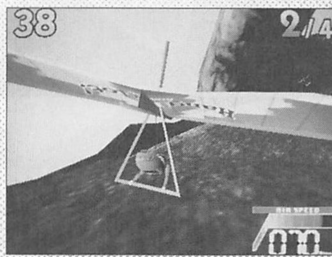
C地点をクリアした直後にすぐ右へターンしても早すぎないところ。遅れると地平にぶつかるので注意！



想像以上に早く右ターンに入ってもここは大丈夫。

Eポイント

かなり地平に近いところを飛びつつ右へターンをするとトンネルへ。少し右寄りにラインを取って中へ入る。

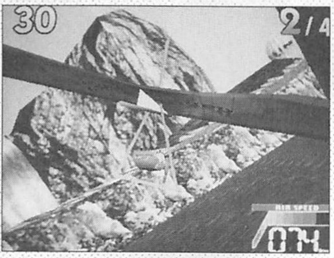


トンネルに入る前にライン合わせを終わらしたいところ。

Fポイント

トンネルを出るとすぐ右ターン、そして切り返して左ターンとつながるところ。

ここを上手にクリアするコツは、1つ目の右ターンで遅れないこと。遅れれば左ターンがふくらんでしまうし、曲がりすぎても良くない。



早めに右ターンへ。粘らずすぐ戻し始めるのがコツ！

トンネル内から曲がり始めるクセをつけ、流されるのにカウンターをあてる準備をしながら右ターンをしていく。

Gポイント

かなり早いタイミングで左ターンに入らないとインを抜けられない。それを成功させるには、前の右ターンを途中で終わらせて強引に左へ来ようとすること。これでOK！



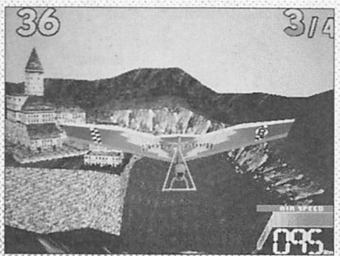
かなり早めに切り返せないとインを突くことは不可能だ！

Hポイント

大きな建物を左に見つつ大きく左ターンをするところ。

ここ、その建物の城壁ギリギリを通って飛行距離を短くしようとするとなんと地平にぶつかる！これはまずいので、しっかり高さを把握しながらギリギリを攻めていくこと。

カーブの終わりにも注意しないとすぐぶつかるぞ！



インを突きすぎるとすぐ地平にぶつかる。高さに気をつけろ！

Iポイント

両側に樹木が立ち、狭くなるところ。

中央を飛行することが一番だが、そのためには、前の右ターンで失敗をしないこと。

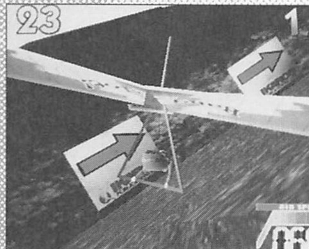


狭くなる。中央を飛行するようにしたい。

Jポイント

きつい右ターンであることがわかると思うが、ここの入り口、かなり忙しくなる。

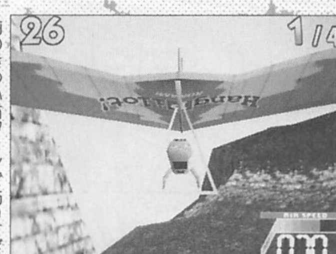
樹木の上を通るが、障害となる木があるので、それをよけるため、左寄りからまず入り、その後右へターンをするが流されるので左へ。これで樹木の木を抜け（S字ぽい！）きつい右ターンへ進む。あとは強引に早く切り込むだけ！



流されるので注意。自分でどっちに曲がっているか不明な時も。

Kポイント

ここは壁ギリギリを抜けることだけでOK。でも早めに左ターンに入らないとダメ！



前のきつい右ターンで粘りすぎるとインに入れないぞ！

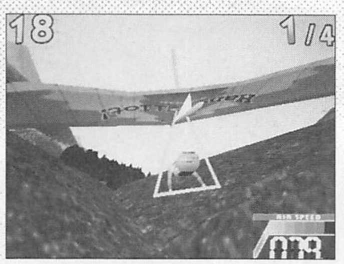
Lポイント

後半がまた難しい。V字形の溝の上を飛行するのだが、その飛べる空間が機体分しかないのだ。

そのため合わせが緩いとすぐぶつかるのだ。

それがきついのが降下し終わって軽く左ターンしたあとのところ。早めに左に寄り、水平に戻すことをしないダメ！

傾いたままだと翼が当たる。これで目前の木の壁の左横をスリ抜け、その先へ進む。



少し右に寄ってから木の壁の左へ。V字形の溝がまた狭いこと。

Mポイント

まだV字形の谷が続く。一見楽そうだが、その通るラインは1本しかなく、合わせを失敗すると木か地平にぶつかるのだ。

その1本のラインは木の壁すぐ横のみ！

高さは変わらないので、早めに左右に動き、機体を水平にして通過できるようにする。



素早くラインを合わせて木の横を通過！微妙な操作が超必要！

そのピンポイントアタックをクリアすると左斜め前方にゴールが見えてくる。

放っておくと流されて左へいくので、それを抑えつつ右へ飛び、ストレートにゴールに入れるようにしよう。



かなり気を使ってライン取りをするので視点もよく考えて選ばないと無駄金を使うことになるので注意してね！

ドリフト走行の使い方がカギ!
中級コース編

SCUD RACE

手遅れになると大事故を起こしかねない中級コース!
少しずつでいいからしっかり走れるように努力をしていこう!

担当：ずるずる爆

中級コース タイムアタックモードでノーミスを目指す!

中級コースともなると、コーナーの数も増え、覚える要素が多くなる。急がずゆっくりいこうと思うが。まずは中級コースを知ることから!



安全に走ることで多くのことを学ぶ。それをモットーに進んでいきましょう。
まずはスタートから。



タコメーターを直視しつつ4速ずつシフトアップだ!

MTで走るのだが、そのシフトチェンジは今までと同じように、レッドゾーン手前でOKだ。片手運転になるのがちょっと難しいところかも。



こちらあたりで4速へ。しっかり両手でハンドルを握るぞ!
4速へシフトアップしストレートを少し走ると右カーブへ来る。
1周目のここはグリップ走行で楽に曲がれる。その理由は加速途中のためだ。
強引にドリフトさせて加速させる手もあるが、まだそこまでやる必要はないだろう。



1周目は加速途中なので、弧を大きくしなくても抜けられる。
早めにアウトに抜け、次の右カーブへ。
この右カーブ、アクセルオフ&ブレーキでドリフト走行に入る。難しいところではあるが、最初は200km/hを目標にドリフトさせてみよう。
それでインをキープするぞ。





チェックポイント前の左カーブ。高いスピードで走るため、ドリフト走行を使うが、インをキープしないとジャンプ後に事故るぞー



トンネル手前の左カーブもドリフト走行で少しでも加速させるぞ！



インをキープするコツがわかればよりインにマシンを向けられるようにする。これでチェックポイントを通過、そしてジャンプへ！

ジャンプ時に方向が合っていればこのうねり部分は安心だ！
ジャンプ前にすかさずハンドルを戻し、直進状態にすること。これができないと、そこから先のうねるところがクリアできないのだ。直進状態で着地できればこっちのもの！そこからうねるコースを直線的に走りジャンプで落ちたスピードを取り戻していくぞ！うねりが終わると左カーブへ。ここ、ドリフトで抜ける。



ちょっと強引ではあるが、少しでも加速させるためだ。全開のままで切り込む！すぐカウンターをあてることで次の上りながらの右カーブの進入の準備に入る。



ドリフト走行で上ってこれるとここを高いスピードで走れる。

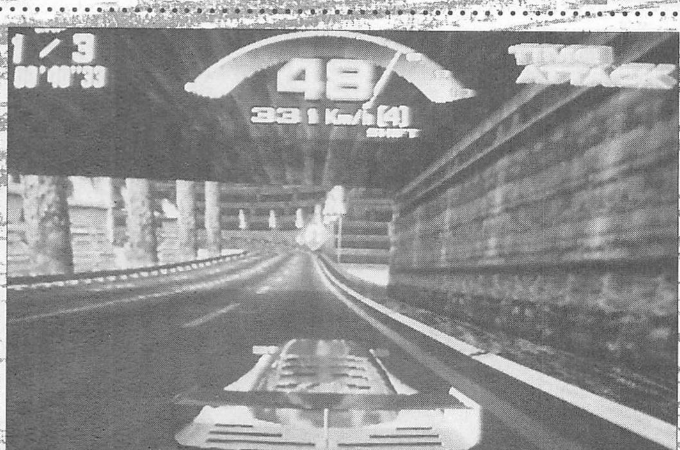
上りの右カーブもドリフトで抜けるのだが、後半がきつくなっているので、前半で少し調整をする必要がある。その調整とは、少しスピードを抑えてやること。
要は、アクセルオフ＆ブレーキでスピードを落としたあと、アクセルを踏まないまま少しドリフト走行をしてやればいい。その間でしっかりインへ入っていくこと。このとき、ハンドルを切りすぎるとすぐスピンをするので、角度に気を使うようにしたい。



チェックポイント前の上りの右カーブ。インをキープしてドリフトしないと絶対ダメ！

アクセルを踏み込むタイミングはというと、カーブがきつくなる。「羊の牧場」の横を通過したあたりからだ。
アクセルを踏み込むと後輪から白い煙が上がり、加速を始める！これでインを通っていればまず問題がないのだが、怖いのはマシンの向きが浅いときで、その状態で加速を加えると一気に外へふくらんでいく！仮に抑え込んでもジャンプをしたとき、左に寄りすぎていてマシンの体勢を戻すためのスペースが作れず、クラッシュしてしまう。
そうした事故を0%にするため、角度をつけてインのキープを実行してもらいたい。

ジャンプはマシンが斜めでもOK。コース幅を使って強引に直していく。
とはいうものの斜めでジャンプするのは勇気がいる。
その前に直進状態にできればいいのだが、加速を重視するといけるところまで行きたい。目いっぱいまで加速してジャンプというのがその理想。
そのときに注意したいのが飛び出す方向。できるだけ右寄りから出るようにしておく。
もしふくらんだとしてもミドル付近の着地で抑えられ、そこからカウンターをあてて回復ができるからだが、このときのカウンターの作業、かなり忙しいです！
まあここを加速してジャンプできるようになるまでちょっと時間がかかるけど、がんばって練習をしましょう！
体勢が直ったら左カーブへ。310km/h以上で入るぞ。



このあたりからアクセルオフ、ブレーキ、そして3速へ落とす！



アウトからインに入るようにしないと絶対に間に合わないぞ！

ストレートを走るが、ここでのラインは左寄り。その理由は、ヘアピン前の右カーブをインで抜け切らないといけないからだ。これはヘアピンの減速準備のためのライン取りなのだ。でもよくタイミングが遅れるんだよね！



ヘアピンからこの右カーブまでドリフトで来れると速い!

右端で直進しながらヘアピンかなり手前でアクセルオフ&ブレーキで減速!このとき4速から3速へシフトダウンもする。これでしっかり減速をするわけだが、このとき絶対に真っすぐ走ること。200km/h近くまで落とす。

落としきるぐらい落としたところで、ドリフト走行に入り、加速する。





減速ができたら切り込む。アクセルを少しずつ踏み込み、ドリフト走行へ入る。マシンの向きをきつくできるとインキープも楽になるぞ。ドリフトしながら抜ける。

ヘアピンの抜け方だが、あせらずに最初はハーフアクセルのみで抜け、ハンドルの角度の調整を覚える。浅すぎず、深すぎないように。

それがわかってきたら少しずつアクセルを踏んでいくようにし、ふくらんでいく具合を目と身体で覚えていこう。

慣れてくるとヘアピン出口で250km/h以上になる。となるとそこではもう4速にシフトアップしていることになる。それも忘れないこと。

ここでのドリフトで加速ができるようになると、かなり先まで引っぱるようになる。

これで困るのがその先の右カーブ。

スピードが低ければ、ドリフトを終了させてから右へ切り込んでいくのだが、速くなるとドリフトからドリフトへつないでいくことになる。

速く走れるようになるがその分リスクも大きくなる。できるだけ多くその走り方を経験し、リカバリーを覚えていってほしい。



複合コーナーは、ライン取りが難しい。遅めてアクセルを踏むほうが安全で速い。



ドリフト走行をコントロールしゴール付近まで来れるように!

発展途上でのこの右カーブは、緩いので、ミドル=イン=ミドルぐらいのラインで走り、下り坂でその先の最終コーナーの進入の準備のために右端に寄れるようにする。

ヘアピンの通過スピードが上がってきたら、ミドルからの進入を少しずつアウトへ移していくといいだろう。

そして最終コーナーへ。



2周目のここはドリフト走行をしないと全開で曲がれないぞ!

最終コーナーの形なのだが、前半、後半と2つのカーブから成っている。

初級・ナイトコースでもあったが、複合コーナーとなった場合、コーナーの出口で加速ができるラインを探していかないといけない。

ここの最終コーナーでそれを探してみると、前半ではあまりインを突かず、マシンの向きを合わせるのに使い、後半では、その合わせた向きで加速させつつインを通れるラインが見えてくる。

このラインでのポイントは、向きが決まっていれば十分に遠心力に耐えられるという強みを使い、加速に重点を置いて走り抜けるということ。

これを成功させるには、フルアクセルにするタイミングを待てるかどうかがカギとなる。早すぎるとす〜ぐにふくらんでしまうからだ。

そのタイミングが合えば、トンネルの中に入るまで、あまりふくらまずにドリフトで走り抜けられるのだ。

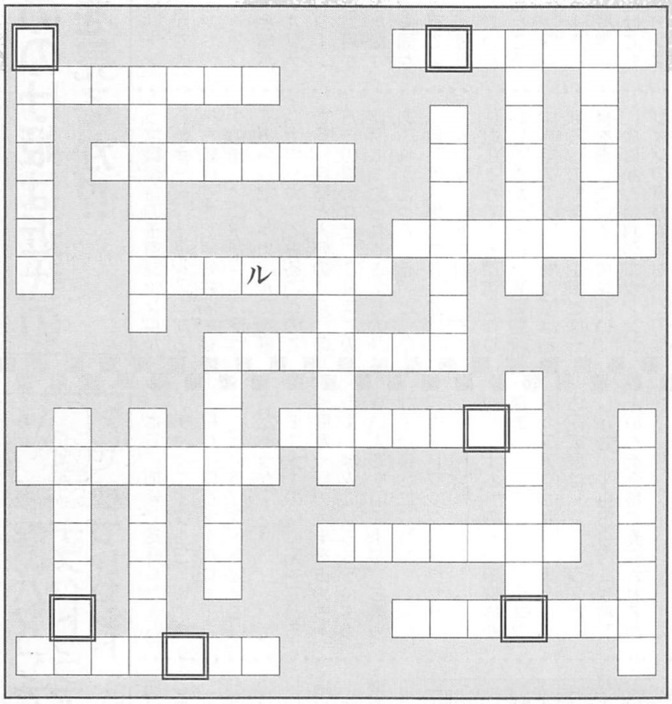
スタート地点のあるトンネルに入ってもまだドリフトは続き、ピットロードに入るのではないか!というぐらいまでコース幅を使って加速をさせてあげよう。

この最終コーナー、どうしても成功しないという人は、とくにマシンの向きに注意してみて!減速させるよりも早く向きを変えると意外に向かないことも原因の一つ。あと、アクセルを半分ぐらいしか踏まないのもいい。そこから少しずつ勇気を出していけばいい。これで1周だね。

2周目で変わるのはあの右カーブ!全開のままで、強引に切り込んでドリフト走行に持ち込み、加速しながら曲がれるようにしていくぞ!

スケルトンパズルNo.16

出題：APAPA



今回は7文字限定となってます。重なる文字も少なくって、けっこう歯ごたえがあるかもしれない。
ちなみに8月15日発売の号は存在しないので、今回のパズルの締め切りは8月30日必着とします。ただし、次号のパズル解答ハガキに一緒に書いてはいけませんぞ。

〔解き方〕

スケルトンパズルは、語群の名詞（ここではゲーム名）を、文字数と重なる文字とを基準に、提示された枠に収めていくパズルです。（ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なし、語群の名詞はすべて使い、上↓下、左→右の方向にのみ読みます）
そうして、すべての枠が埋まったら、二重枠内の文字を並べ替えて、ゲーム名を作ってください。二重枠内の文字はすべて使います。
そこで今回の解答は『二重枠内の文字を並べ替えてできたゲーム名』とします。
解答がでたら、官製葉書の裏に書き込んで、表に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、8月30日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『スケルトンNo.16』係あてに送ってください。
正解者の中から、千載一遇（せんざいいちぐう）のチャンスを逃さなかった5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、しっかりと解くべし？

（ゲーム名リスト）
- ・アームチャンプ・エージャックス
- ・エメラルディア・ギャラクシアン
- ・スーパーピエロ・スターブレード
- ・スパイダーマン・ソニックブーム
- ・ソルディバイド・ダートダッシュ
- ・ダイノレックス・タックスキャン
- ・ダンシングアイ・テンチヲクラウ
- ・プラスアルファ・フロントライン
- ・ボーダーライン・マーベルランド
- ・マキョウセンシ・メルヘンメイズ
- ・ヨウジュウデン・レイカイドウシ

当選者発表

『スケルトンNo.15』の正答率は、ほぼ100%、正解者難易度アンケートはVH1%、H1%、N7%、E24%、VE65%、無回答2%と、圧倒的にベリーイージーという結果となりました。スケルトンパズルは、苦労して文字を重ねていけばいくほど簡単になってしまったりするのだ。そのうえ、簡単にしていくのは、あらかじめ文字を入れるなどすればいいから楽なんだけど、逆に難しくしていくのは楽じゃなかったりするんだなぁ。とはいえ、もっと難しくしてほしい、という人は殆どいないんだけどね～。解ける自慢されても嬉しくないから、それはい～んだけど。
さて、キャラ当てクイズの答えは、実は結構ヨイ性格をしてる、という噂もある、ツインビーシリーズ登場のメローラ姫でした。

♨当選者♨

PN ANGEL佐藤さん（東京都）
PN 柳瀬雅利君（埼玉県）
PN キアリ君（岐阜県）
竹谷祐介君（鳥取県）
村川洋子さん（香川県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪
平井孝尚君、名前の誤字ごめん。松岡広美さん、仕事始めると学生って暇だと思うよね。小出初君、文字オンリーの人のほうが多いぞ。高橋真理子さん、あなたの言うボツってのは非当選のこと？ 石坂司さん、僕は感想の手紙はいの一番に読んじゃいます。緒方武士君、アイドル八犬伝どっかに売ってない？ 塩山明君、助長という言葉の意味をきちんと調べよ。みけさん、たしかにゲームによっては背後から見てられると恥ずかしかったりタダ見すんな～と思ったりしそうナリ。ってとこで今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ～!!

今月の残念賞



PN ゆうづきひかるさん（大阪府）⑫
今回のM改ハガキだ。ただ改造するんじゃなくコンセプト付き。



PN 山本佳織さん（石川県）⑫
姫といえばこの娘とのこと。これをキャラ当てその2にしましょ。



PN かきのたね君（愛知県）⑫
身に覚えがなきゃあ、恐怖のセリフ「責任とってね」も威力なし。



PN robin君（愛知県）⑫
今回のキャラ当てクイズはこれ。スケバンやヤクザとも闘う彼は誰。



PN 瓜屋君（東京都）⑫
正解パターンはこの通り。こうして見ると複雑だけど簡単でした。

「今年こそ夏に向けて体をつくろう」と自らに誓ったなずなのに…

バカバカバカ!! 俺のバカ!!(泣)

MOVIE

もののけ姫は近代の夢を見るか!?

この作品、「宮崎監督はチンチンをさらけだすことができるか?」が、鑑賞ポイントのひとつだ。

とにかくこの映画、全編ハイテンション・ハイクオリティのかたまり。最初のシーンの原動画を描くのに8カ月かかるほど制作が難航しただけあって、怒涛の勢いで画面が迫ってくる。最後のほうでは窒息しそうになるほど、張り詰めたものが維持されていた。制作の田中さんが語るところによると、「これまで予算等で抑えてきたリミッターを、宮崎監督がみずから解除した」とのこと。これだけでも、長年つきあってきたファンは絶対必見であろう。かなり意気込んで鑑賞に臨むことをおすすめする。

そして、この作品は、いろんな意味で、宮崎監督が持っている引きだしをすべて開けた作品でもある。「長靴をはいたねこ」「コナン」「カリオストロの城」などから続く「エスコートヒーローもの」という宮崎監督の王道ジャンルから始まって、「ホルス」から持ち続けてきた原始共産主義への想い、「魔女の宅急便」でみられたシャガールの影響「ナウシカ」でみることのできる「自然と人間の共存」の方法の模索など、これまでの作品につめられてきたものがあふれかえっている。とくに「自然と人間の共存」では、「人間は、自然を加工して、住むことができる環境を作りだしてきた」という高畑監督(「赤毛のアン」「おもひでぽろぽろ」の監督)の主張とは一線を画していて、興味深い。

なにかと話題のエヴァンゲリオンの庵野監督も、この作品にかんして、「今度の映画ではテーマ性において、宮崎監督がパンツを脱いでチンチンさらけだすまでやるんじゃないかと、期待しているんですよ」と語っている。その結果がどうなったか、皆が劇場に行ってその目で確認してくれたまえ。宮崎監督引退作品、必見である。



©1997 二馬力・TNDG

PRESENT

君のパソコンでバーチャ3!? デスクトップアクセサリー集プレゼント

さて、前号で紹介した『バーチャファイター3 Win-Pc-Collection』というソフトを覚えているだろうか?

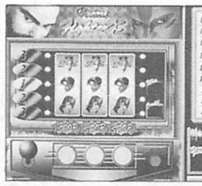
モニターの前に座っている時間が一日の大半を占めちゃうような人に(もちろん占めない人でもOKよん)お薦めなのがまさにこれ!!

「ガイドブック」「アクセサリーキット」「カレンダー」「スロットゲーム」の4つの機能が詰まったこのソフト、デスクトップアクセサリー集としての完成度はトップクラスだ。しかも、1980円(税別)という低価格で発売されるのだ。

気になる発売日だが、7月25日となっているのでもう少しガマンしてくれ。

ど〜してもガマンできないという君のために、今回はこのソフトを3名様にプレゼントしよう。ちなみにWin95用のソフトとなっているぞ。

欲しい人は、ゲーメスト編集部「インフォメ バーチャ3プレゼント」係まで。



©SEGA 1996
©ECOS 1997

EVENT

秋まで目をはなすなよ テコンドー速報

突然やってきた台風が過ぎ去った6月22日、国立代々木第二体育館では華麗なる足技の嵐が吹き荒れていた。そうそこでは「全日本テコンドー選手権大会」が行われていたのだ。

国内最強を決めるこの大会、『鉄拳3』のファランのモーションキャプチャリングでお馴染みの黄秀一(ファン・スイル)もとうぜん参加。危なげなくライト級での優勝を飾っていた。あの強さは本物だ。

熱く盛り上がるテコンドー界、実はもう一つ大きなニュースがあったりするのだ。―ITFテコンドー・ヘビー級チャンピオンであるピア・ゲネットが、あのK-1のリングに立つことになった。大会の演舞でも見せた、自ら「スーパーハンマーキック」と名付ける彼のネリョチャギは、9月7日の大阪ドームで果たして炸裂するのか!?

10月17日にはモランボンカップ'97もあるし、テコンドーからは目がはなせないぞ。



なんでこんなに足が上がるんだぁ?誰か教えて!!

EVENT

丹下桜イベント報告

6月21日、新宿NSビルにて、丹下桜さんのセカンドシングル発売記念イベントが行われました。当日はまさにピーカンの青空(会場は屋内なんだけどね)。まさに桜ファンのキモチが届いたイベント日和だったのだ。もちろん観客は立ち見必修状態、2階までファンの人だかりができてました。

さて、イベントの内容はというと、セカンドシングルの「Make You smile」や「今はまだ遠いラブソング」など5曲を熱唱。そして桜さんのラジオ番組「Club ときめきメモリアル」のリスナーのはがきを交えてのトークもアリの充実した内容でした。はがきを読まれたリスナーのほとんどが会場に来ていたようで、読まれた人、最高の一日だったんじゃないかな?

イベントの後半には、セカンドアルバムとファースト写真集の発表もあって、これからのメディア展開に目が離せない丹下桜さん。アンコールでもう一曲聴きたかったなぁ。



CD

ビッグボス・是枝がブッ放す超企画CD『男同志』をゲットしよう

その筋では有名な、コモリファミリーのドン、BOSS是枝プロデュース第一弾『男同志』がいよいよ発売されます。

この曲は、PS版ソフト「ランナバウト」を世に送りだした内藤寛をメインフィーチャーした新ユニット『スーパーランナバウト』の、記念すべきデビューシングルCD。

腹を割って話せる男どうし、気兼ねなくバカになれる男どうし、そんな男どうしならではのおかしさと切なさを、3人の男がスローテンポで聞かせてくれる。どことなくノスタルジックなええ曲ですわ。

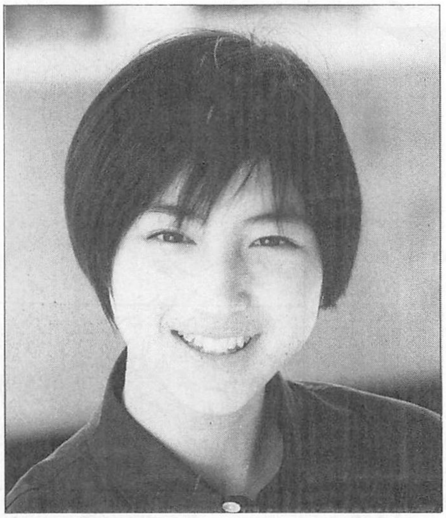
特筆すべきはその構成メンバーで、内藤寛、矢尾一樹、高橋直純のほか、小森まなみを始めとするアバウト・シスターズがコーラスでサポートしてるというメチャ豪華なものであります。

発売は7月からすでに始まっていて、『アニラジ』の誌上販売で手に入れることができます。オトコどうしのシヴい歌声に聞き惚れようぜ。



PRESENT

ドコモのCMメイキングビデオプレゼント!! 涼子ちゃんの素顔に迫れ



©NTT DoCoMo

日本のCM界ナンバー1の美少女といったら君は誰を思い浮かべるだろうか?そう、ほとんどの人の頭にはショートカットのあの女の子が浮かぶに違いない。それほど世間は広末涼子いろに染まっているのだ。それにしても部屋に置いてある等身大ポップが8万円以上の値がついているとは…、処理にこまるなぁ。

このヒロスエ人気を決定的にしたのは、やはり『ドコモのポケベル』CMだろう。私めも、公園で空を見上げる涼子ちゃんの虜になったひとりであったりしますし…。

そんな彼女のかわいさが大爆発のCMシリーズ最新作をきみはもう観たかな?

『駅弁編』と銘うたれたこのCM、お母さんと妹とで楽しい小旅行に出かけた涼子ちゃんが、途中の駅でひとり下車し駅弁を買おうとしている間に電車が出発してしまい、たったひとり駅に取り残されてしまう…。そこは涼子ちゃん、すぐさま機転を利かせてお母さんのポケベルに「ツギノエキデマッテ」とメッセージを送り、親子3人無事再会できるというほのぼのタッチでまとめている。

当然この短いCMのなかには、いつものように「クッハ～、なにげない仕草だけでもクラクラくるっス!」的なオーラが満ち溢れているぞ。

しかし、このCMに限ってはメイキングビデオ(とうぜん非売品だ)が作成されているのだ。

この涼子ちゃんの魅力がたっぷり詰まったこのビデオ、ファンならノドから手が出るほど欲しいものでしょう。

そ・こ・で、今回はレア中のレアといえるであろうこのビデオ、抽選で5名様に差し上げちゃいます。

応募方法は、ハガキに住所・氏名・年齢・TEL・CMを観た感想・今号の感想を記入のうえ、ゲーメスト編集部インフォメ「涼子ちゃんのレアアイテムくれあ(さぶっ)」係まで。奮って応募するのだ!!

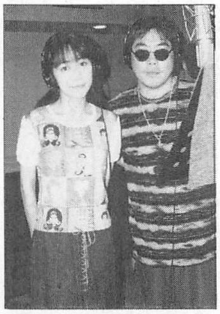
CD

衝撃のデビューだ ちさたろー&ドン・マッコウ

最近、深夜のラジオ番組が面白い。毎週火曜日の24:30～25:30、TBSラジオで放送中の「ゲームウォーカー・ネット」もお気に入りのひとつだったりするのだが、その新OPテーマの発売が決定したのでお伝えしよう。

気になるタイトルは『Let's Go Dancing』、歌い手はなんとパーソナリティでもある横山智佐、ドン・マッコウだ。智佐さんに関しては、「ブラックマジックM-66」のフェリスの頃からのファン…って、ちょっとマニアックすぎか。最近では「サクラ大戦」の真宮寺さくらがわかりやすいかな。その「サクラ大戦」では主題歌も担当するなど歌唱力も折り紙付き。さらにマッコウ氏は「卒業」「メルティランサー」「LUNAR」などの音楽を手がけたサウンドプロデューサー。

この二人が参加したイカジなCDは、9月26日にTWO-FIVEレーベルから発売されるので期待して待つべし。



イカジ(いい感じ)ですな。

EVENT

これが若さというものか…(古い) ホビーフェアへいって来たぞ

6月15日(日)午前9時

「お～い、取材にでかけっぞ」

「えぇっ!?勘弁してくださいよ、今日寝てないんすから。しかも5泊目だし…」

「あ、そうじゃあ俺行って来るわ。あ～あ、ピカチュウかわいいんだろうなぁ…」

「さあ出発しましょう!!」

「………」

というわけで(?)『第6回次世代ワールドホビーフェア』へいってきました。

このフェアで多数目に付いたのは「ミニ四駆」と「ポケットモンスター」。次世代層(いわゆるローティーン)のムーブメントの最先端は、この2つが握っているといっても過言ではないだろう。この会場においてはコンピューターゲームは押され気味という感じだ…。

正直いって、ほとんど知らないオモチャもあり、悔しいがおいらはもうオールドタイプってところなんですかね…。でもでも、ピカチュウフレームのプリクラ撮れたからよしとしましょう。



見よ、この熱い盛り上がり!!ていうか本当に暑いよ…。

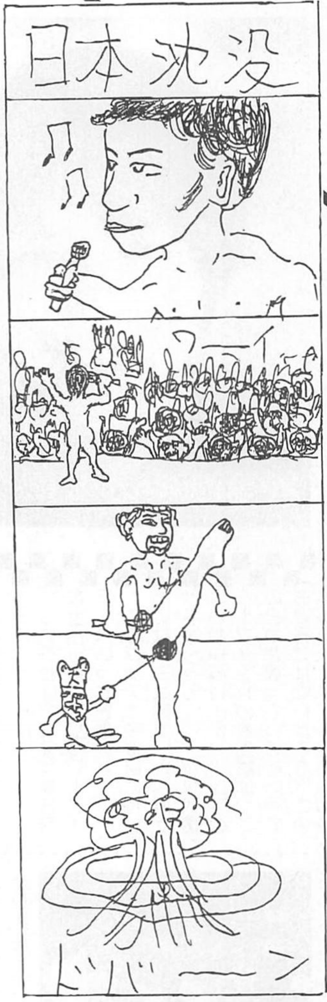
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

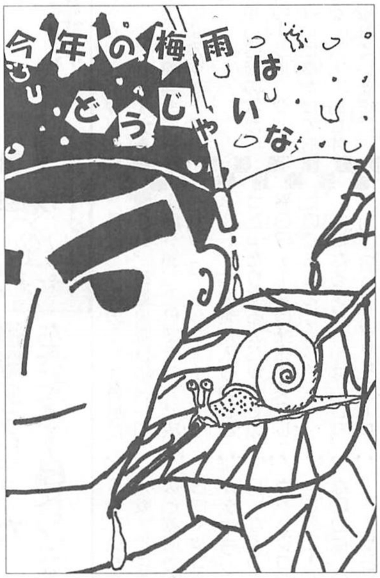
天使万歳ふたたび

第71回

文・4コマ／佐竹雅昭

暑さが本格的になってきた。こんな時期はつい冷たいものを食べて体をこわしがち。そんな担当も試してみたい王子オススメの健康法とは…？





（東京都　P.N.100万円プライズハンター）

腰湯が一番！

読者の中には運動不足で悩んでいる人たちも多いだろう。そんなときはランニングや自転車などの有酸素運動で20分以上動き続け、脂肪を燃焼させたいところだ。

しかし、3日も続ければ筋肉に乳酸が溜まって、だる気が襲い、歩くことさえ嫌になってしまう。

まだ筋肉痛になるだけましなほうだ。

運動不足だと心の中ではわかっていても、はじめから体を動かすのがダルイ人のほうが大半ではないだろうか？

そんな人にかぎってコーラやジュース、スナック類をガバガバ口に入れたがる。

もうこれでは悪循環極まりない。

外見だけではなく内臓までやられてしまうのだ。

そうすると肌のツヤも悪くなり、シミ、ソバカス、ニキビが増え、最後には五感までが衰退してしまう。

もうこんな状態になっている人やなりたくない人たちに告げる。「まず、心のリフレッシュをしろ」と。

心のリフレッシュにもさまざまな方法があり、アロマテラピーで気分の良い匂いを嗅いだり、新鮮な空気をすってみたりと、方法はいくらでもある。

その中でも、私のオススメは大自然の中の温泉地に行ってもらうことだ。

温泉に入ると体中の血行が良くなり、新陳代謝が活発になる。

すると体中から汗が噴き出し、内臓も正常になる。

しばらくすると汗も止まり食欲がわいてくる。

こうなればしめたものだ。

消化の良いものや、健康食に注目してもらいたい。

ここでは特に納豆プラス生玉子のコンビネーションをオススメだ。

納豆が体に良いのはご存じだろうが、唯一栄養的に足りないのが玉子の黄身だそうだ。

強制ではないが、とりあえず温泉地に行ったら納豆を食してもらいたい。

次に温泉の入り方を説明したい。

温泉はハッキリ言ってサウナなど比べものにならない!!

ただザブンと入るのではなく、初めに肩までゆっくりと5分ほど入り、冷水を頭からかぶり、脱衣場でストレッチ。次に腰まで入り、10分間。再び冷水を浴びて脱衣場でひと休み。最後に露天があれば、外の景色を見ながら大きく深呼吸をして5分間腰まで入る。

すると体中から滝の流れるように汗が噴き出す。

これを3日間続けてもらいたい。以上!!

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100kg　A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間を引き込む日々

ポエム

「茶」

はとむぎ
玄米
緑茶
プーアル
はぶ
月見
なんばんきび

byさたやん

お便り募集中!!

㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。
宛先は新声社㊝係。

そのうち、こういう時代が来るかも⁉

未来派レースゲーム。必要以上のアップダウンコース、まさにジェットコースターを意識した体感ハイスピードレースゲームだ。

レースに使用する乗り物は「バイク」だが、これがまた未来的。映画〝アキラ〟に登場した金田仕様っぽいバイクを使うことができるのだ。コースも初級から上級と全部で5つから選択が可能。モーターレイドはシミュレーション的ゲーム要素より攻撃システムの採用により、多人数（最高4人）でプレイする楽しみがある。だから、はじめてプレイする初心者でも、スピードの迫力とともに対戦感覚も味わえる爽快感あるプレイができるワケだ。微妙なアクセルワークで二輪ドリフトもかませるし、それを利用したライン取り…。初級者から上級者まで幅広く楽しめるぞ！



中級コース。一見ただのレース物に見えるが…。



ハイスピードで大ジャンプ！こんなのも大あり。

STORY

長い宇宙開拓の時代も終焉にさしかかる頃、人々は自ら選び移住した様々な惑星において秩序ある平和な生活を築き上げてきた。

満たされた生活に慣れきった人々はやがて刺激的なモノを自然に求めるようになっていく。

それは宇宙最大の「娯楽」という形で実現された。ここ宇宙のはずれに位置する5つの惑星群では、今まさに全宇宙の注目を浴びる過激なレースが始まろうとしていた

MOTOR RAID

過激で熱いバトルが今始まる。

MOTOR RAID™

ハイスピードバトル！



ドライブでありながらもバトルが楽しめる。バツグンでゴキゲンなバイクバトルで盛り上がれ!!

担当：キャサ夫



画面、システムは全て開発中のものです。

個性豊かな4人のレーサーから選択

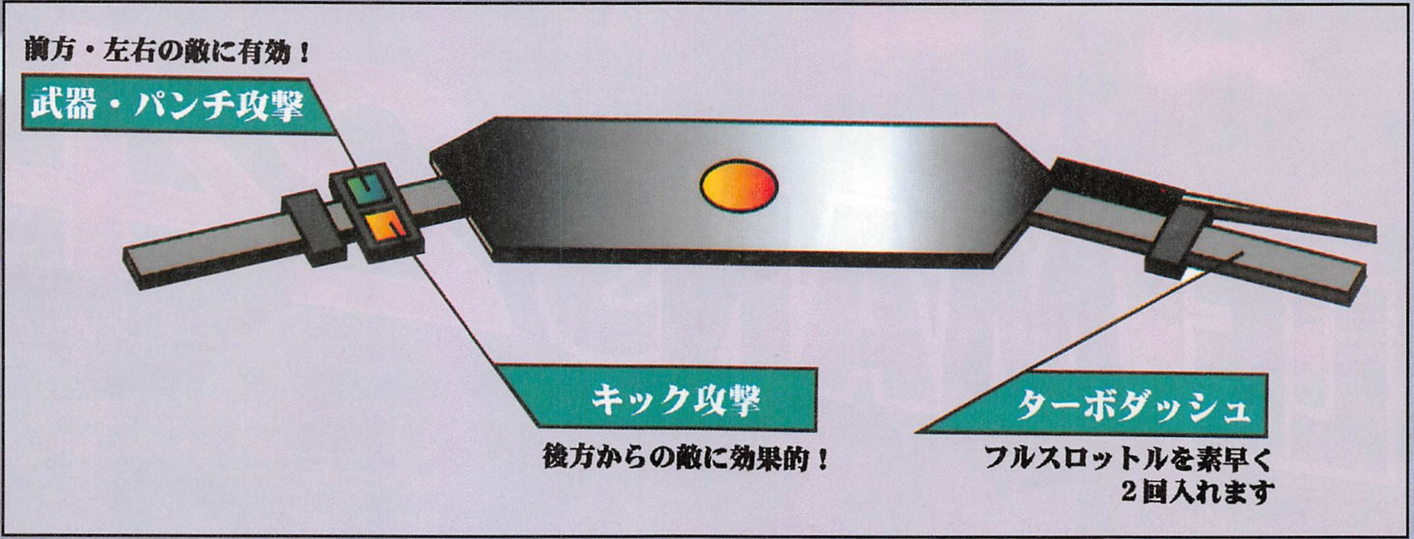






使用キャラクターは全部で4人選択が可能。攻撃に有利なパワー型、走りを重視した軽量型など、個性的な4人から選ぶことができる。

パワータイプはバトルで負けづらいが、カーブが曲がりづらい…走り重視型は華麗なライン取りができるが、パワー負けしてしまうなどの戦略面なども関係してくる。もちろんスタンダードキャラもいるが、好みのキャラを選択だ。



武器を使って「ケル」「ナグ～ル」

面白さの1つになるバトル。ハンドル左側に付いている2つのボタン。これがパンチ(上)とキック（下）攻撃ボタンになる。

攻撃方法は全部で4つ…。

- ●武器攻撃
- ●パンチ攻撃
- ●キック攻撃
- ●武器を投げる

となっている。操作も簡単で、武器で攻撃したときは武器を持っているときにパンチボタンを押す。キックで攻撃したいときは、そのままキックボタンを押せばキャラは攻撃する。

武器を投げるというのは遠距離攻撃。武器を失うことになるが、前方にいるライバルを順位から引き摺り落とすことができ、自分の順位を上げることができるワケだ。操作も簡単で、武器ボタン（パンチボタン）を押し続ける。すると、サイトが現れ、遠くのライバルに向かって武器を投げられる。

ライバルに攻撃されたり、武器を投げてしまうと素手の状態になってしまう。この武器があるとないとでは、攻撃するリーチの長さに大きく差が出る。

でも大丈夫…。武器を失ったらライバルに接触し、武器を奪い取ることが可能なのだ。これも忘れてはいかんぞ！









アクセルワークでターボ使用

バイクなのにターボを積んでいるモンスターカー。通常走行時アクセル全開で300kmをマーク。しかし、アクセルを2回コンコンと噴き直すとターボがかかり、一気に音速の世界400kmへと跳ね上がる。

ターボは基本的に使用回数無制限。しかし、ターボゲージがあり、そのメーターがMAXに溜まらないと次のターボを使うことができないのだ。だが、一般的には溜まったら使う、溜まったら使う…といったものでいいだろう。

ターボを使ったテクニックを1つ紹介しておこう。急カーブを曲がる際、バイクを倒してドリフトをする。このときアクセルをうまく使ってやると、ターボがかかり、バイクも倒れて曲がりやすいぞ。


ターボ中は我が身しか見えません。空気を裂いて突っ走れ！

対人戦ならなおさらグー！

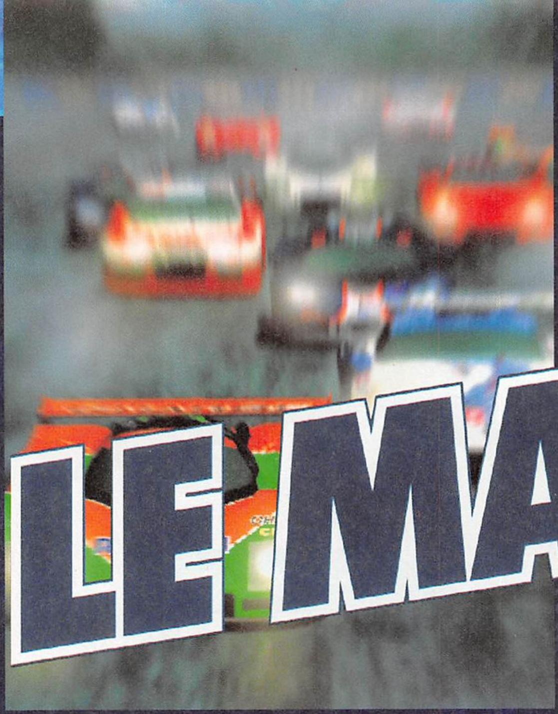
最高4人でプレイが可能。でも、3人でプレイしたときの空いている台が見応えあり！そのモニターはなんと「ライブモニター」になっているのだ。だから、プレイヤーの視点からレース風景をまた違った視点から観戦できるのだ。

忘年会、新年会、誕生日パーティのあとなど、テンションが高まっているときに超お薦め!!是非ともプレイしてみてくれ！



空いている筐体のモニターはライブカメラに。迫力満点だ。


これぞ未来のバトルレース。どけ、おら～！



シビアなレースシーンを味わえる!

LE MANS 24™

ハイパワーのマシンを自分の意のままに走らせることの難しさを上手に表現しているところに注目!

担当:ずるずる

24時間走り切ることが目標!

「ル・マン24時間耐久レース」をモデルにしたこのゲームは、その雰囲気を演出するため、今までのようなコイン投入で初めてゲームが始まるのではなく、常に行われている中に参加をするという新しいシステムを採用した。

これにより1人プレイでも対戦をしているかのごとくレースを楽しむことができる!

AT・MTが選べるマシンは6タイプ!

ドライブゲームの面白さは、車をいかにうまく操るかにある。





操作は、ハンドル、アクセル、ブレーキ、そしてシーケンシャルタイプのギアシフトで行われる。

ギアシフトにはMTとATが用意され、初心者でもすぐドライブができるようになっている。

また選べるマシンも豊富で、全部で6台存在する。

通信対戦がいつでもできる!

冒頭も触れたが、ゲームの中ではいつでもレースが行われている。誰もプレイをしていない状態でもゲームの中では常にCPUのマシンが走っているのだ。



プレイヤーはそこに参加するということになる。

1人プレイのときはその形でプレイが展開する。

さて通信対戦になるとどうなるのかをチェックすると、基本的には1人プレイのシステムと同じ。一斉にスタートをするわけではないので、1人でも多人数でも途中参加の形で展開される。

変わる点は、生きたドライバーのマシンが走っていること。速いマシンもあれば遅いマシンもあるだろう。素直に前を空けてはくれないかも!

夜のシーンはこんな感じだ

24時間レースが行われるわけだが、コインを入れれば100%そこまで走らせてくれるわけではない。1台1台ライバルを抜いていくことと、チェックポイントを通過する



ことによりタイムを増していき、走行時間を増やしていくのだ。これで24時間を目指す。



マシンの下が路面と接触!こんな演出も夜だとよくわかるね!

ライバルに抜かれたら…そのときはタイムが減るぞ!

コインを投入するタイミングでコース状況も変わってくる。

SUMMER SUMMER



日本のスーパーマシンも登場！

NISMO GT-R LM·NISSAN

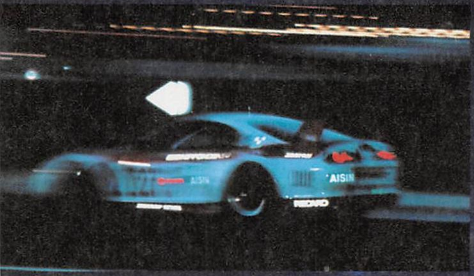
全長：4675㎜ 全幅：1880㎜ 全高：1300㎜ 車両重量：1250kg 総排気量：2795cc
エンジン形式：RB26DETT改　最高出力：600PS以上／7000rpm



今年、日産は本腰を入れてル・マンに挑戦してきた！「R390」というスーパーマシンでの参加であったが、ここ数年はこういったスペシャルカーではなく、市販されている「スカイライン」のスペシャルカーでレースに参戦していた。

そのマシンがこのゲームにも登場する！

ル・マン用に限定生産された経緯を持つこのマシン、いわゆるプロトカータイプのような戦闘力はないが、これもまたル・マンの一つの顔だ。

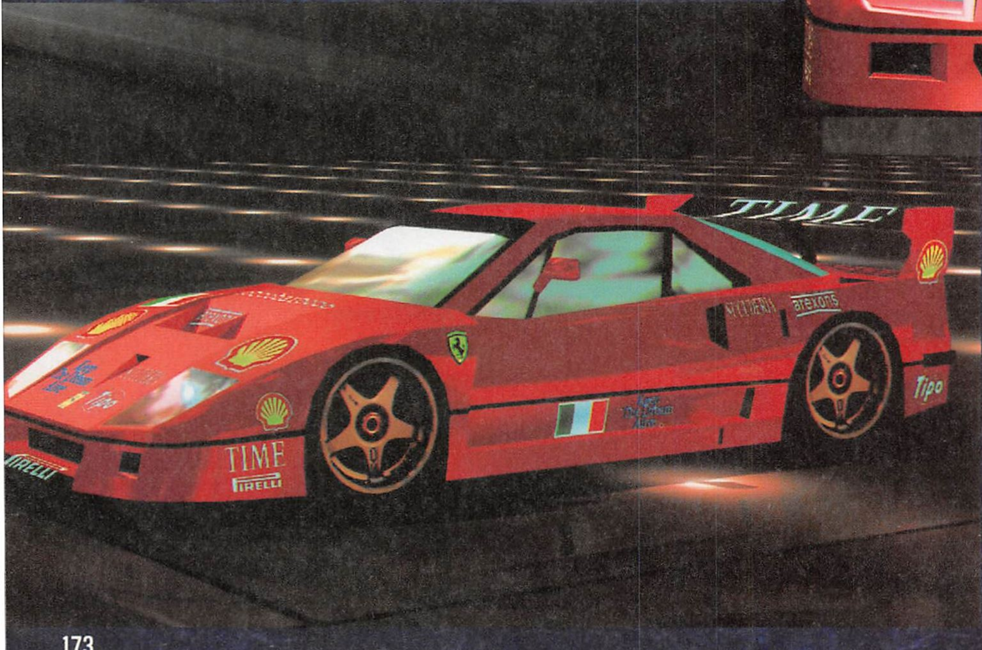


レースといったら、やっぱりこのメーカー！

FERRARI F40 GTE

全長：4400㎜ 全幅：1980㎜ 全高：1100㎜ 車両重量：1100kg 総排気量：3600cc
エンジン形式：F102V8a'92度　最高出力：640PS以上／7200rpm





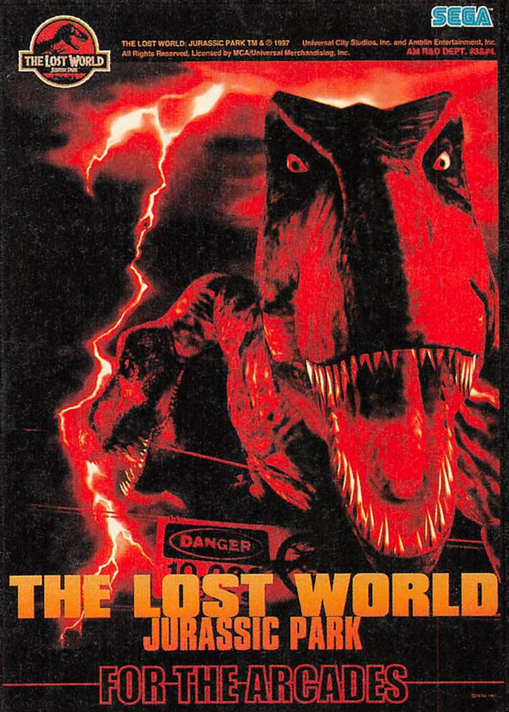
レースシーンにこのメーカーは欠かせないよねーそう「フェラーリ」だ。

今年のル・マンでは、プロトタイプのマシンで参加した。ここにある「F40」でもレースに参加していた。

もともとレースカーに近い形で作られているマシンなので、形状に大きな変化は見られないが、24時間というレースを戦い抜くために、中身は耐久性の高いものへ変更がされている。

どれもこれもスーパーマシンばかり！次回では残る2台を紹介するぞ！





恐竜の動きを止めて
要所を押えて先へ進むぞ！

ステージ1からステージ2途中まで攻略!!

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

押し寄せる恐竜たちの気をそらすことで動きを止め、一気に攻勢に出るぞ！

担当：ずるずる

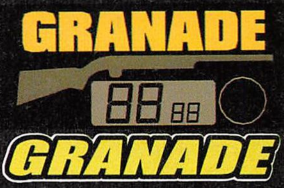
映画とゲーム こんな展開で進む！

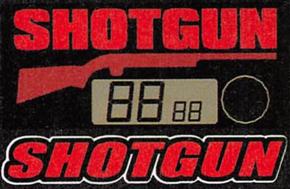
早い人はもう映画を見ているとは思うが、映画と同じタイトルゆえに、ストーリーも同じなのではと思った方もいるはず！そのあたりのことについてストーリーの流れを見つつ確認していこう。

左にあるのがそれ！

映画の主人公たちが最悪な事態に陥ってしまったのを受けて行動するのがゲームのオリジナルのストーリーである。

映画を見ておくと、主人公たちの置かれている状況を把握できるのだ。





バイオテクノロジー企業INGEN社が立案したジェラシックパークは閉鎖された。しかし、ジェラシックパークに生息した恐竜達の“工場”ともなるべき別の島の存在があった。
その島の呼び名は“サイトB”。

ジェラシックパークの創始者ハモンド氏は、4年前のジェラシックパークでの難を逃れた1人、イアンにサイトBの調査を依頼。彼は、恋人のサラが既に調査に向かったことを同時に聞かされ、サイトB調査チームの一員となって出発する。

一方、INGEN社一部役員の思惑によって召集された、“恐竜ハンター隊”ともいうべき別のチームも島に上陸する。

映画の設定以上に恐竜の数が多く、2つのチームが行方不明になっているというパラレルワールド的展開でゲームはスタート！

映画のストーリー

サラとイアンの島での恐竜達や、ハンター達との激しい攻防戦！

ゲームのストーリーでは…

しかし、二つのチームは恐竜達に襲われたらしく、連絡が途絶えてしまう。
ハモンド氏は、イアンとサラ及び調査チームを救うため、救援チームを結成。
プレイヤーはその一員となって、サイトBへの救援チーム集合ポイントへと向かう……

サイトBにおけるイアンとサラの足どりを追う！

イアンとサラを発見！

サイトBでのクライマックス!

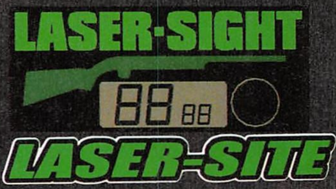
映画世界での
サイトBにおけるクライマックスにプレイヤーも遭遇！

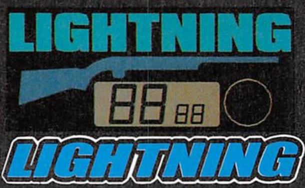
物語はつづく

映画／ゲーム共に同じ設定
ゲームオリジナルのストーリー





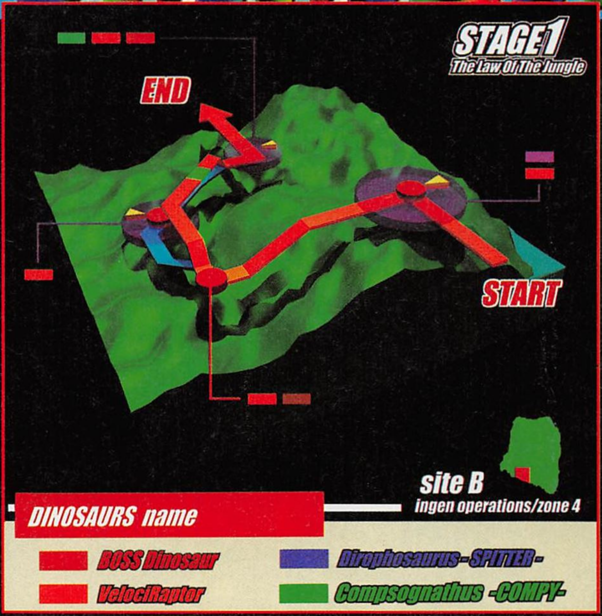






ステージ1がスタート。目前に現れる恐竜を倒して行くわけだが、右手にパワーバーが隠されているぞ！







ロストワールド随一の残虐な肉食恐竜。漸ステージに登場する。

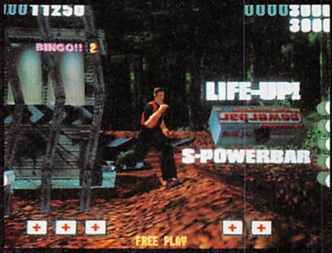


右の恐竜にヒット！その下の部分に隠されているのだ。

正面、斜め前方から来る恐竜を一体ずつしっかり倒していくと、右から助けてくれという叫び声が聞こえる！人が襲われている！その恐竜を排除すると中から男がでてきて主人公2人を探知する機器を渡される。その直後、その男は恐竜に捕まり、森の奥のほうへ！急いで恐竜だけを狙って撃ち、救出せよ！



救出に成功すると、アイテムをもらうことができるぞ！それがこの写真だ。



引きずられていった男を救出できるとアイテムがもらえる。

倉庫に近づくと、横切っていく恐竜や、箱の後ろで人間に襲いかかる恐竜がいるのでこれらをしっかり排除していきながらストーリーを進める。

屋根の上から1体、飛び降りてくるのも覚えよう。

箱越しに出現する恐竜は、突然すぎて狙いにくいぞ。



するとスキンヘッドのおやじに呼ばれる。そこでまた主人公2人の情報が得られる。その話を聞いていると突然おやじが攻撃を受けた！右を向くと、ディロフォサウルスがこっちを見ている！頭を狙って有利な展開へ！





かわいいけど攻撃してくる。頭を打つと攻撃が止められる！

紫色の毒をくらわずに抜けたらイベントへ。

ここのイベントは、トリケラトプスを助けること！



ジュラシックパークで「毒はき恐竜」として有名になった肉食恐竜。



成功、それとも失敗？イベントにトライだ！

「トリプラケプスを助けろ！」の表示がでたらすぐサイトを狙おう。



車で近づきつつサイトを狙う。小さいので狙いにくい。

狙うのは、数体のヴェロキラプトル。どんどん近づくので目標が大きくなるが、それにあわせてサイトも赤くなるので急いで狙いたいところ。



失敗！3体の恐竜を倒すのはかなり大変！2人の協力が必要。

これがまた早く赤くなるんだね！

失敗しやすいところだが、成功すると、この先、厳しいところを飛ばして先に進めるのだ。



成功すると車は横転せずにクリアしていく。ナイスプレイ！

失敗すると…それは次のページを見てね！



3つの大きな角とエリ飾りが特徴の草食恐竜。性格は穏和である。

トリケラトプスを救えないと…

失敗するとかなり激しい攻撃にあうことになる。その始めは、ヴェロキラプトルの猛攻！しかしここはリーダーを速攻で倒すことで切り抜けることができるぞ！その後人間が襲われるシーンに出会う。救出をするわけだが、それが成功するとアイテムを手に入れられるぞ！



トリケラトプスを救出できないと…。リーダーを狙え！

ステージ後半戦へ！

1ステージの後半のスタートは、プロコンプソグナトスの攻撃を受ける。小さいので狙いにくいが、しっかり頭を狙えば動きを止められるので、実行し、楽にしていこう。その後で大木の上のほうを見上げるところがあるのだが、ここで注意してみると遠くに小さなアイテムが見える。撃てるかな。恐竜が逃げ出したらボス！

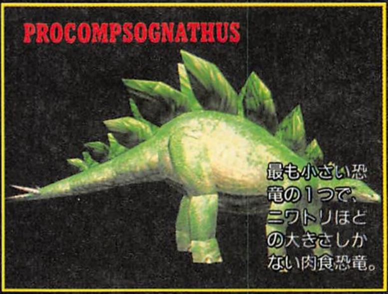

STEGOSAURUS
背中の飛び出た骨板が特徴的な草食恐竜。尾は防御用として使った。



小さいからといって油断はできない。数の多さもつらいところ。



上のほうに小さくオレンジ色のアイテムがある。覚えておこう。


PROCOMPSOGNATHUS
最も小さい恐竜の1つで、ニワトリほどの大きさしかない肉食恐竜。

1ステージボス ティラノサウルス・レックス

1ステージのボスは、ティラノサウルス・レックス。出会っちゃいけない恐竜っていったらコイツだ！



サイト表示！戦闘開始！とにかく撃って攻撃を抑える！

サイトで表示されているところをしっかり狙えばレックスの攻撃を抑えられる。まずはそれに集中すること。





その後の攻撃ができた上で、より早く倒すために、サイトが出ていないときも頭を狙って打ち込んでいく。怖いのは連射しすぎて、サイトが表示されたときに弾切れをおこすことだ！あとは気合でしょう！とにかくサイトが赤くなる前に消さないとね！



でわっ喰いつかれた！2P側は連打！1P側はサイトを狙え！




TYRANNOSAURUS-REX
史上最強の肉食恐竜。17cmにもおよぶ鋭い歯の攻撃は強力！

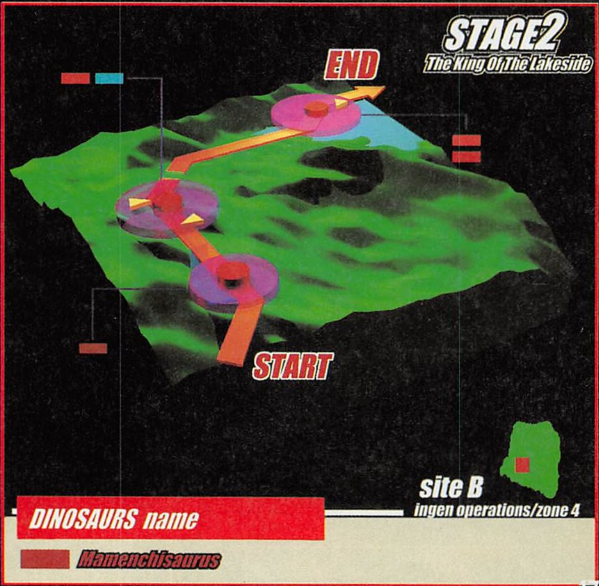
ステージ2に入るわけだが、今回はその途中まで進むことにする。スタートするシーンでは、クルマの横を一緒にパラサウロロフスやガリミムスが走る。この感覚って、海でボートに乗っているときに、イルカが回りを泳ぐのに似ている。そんなほのぼのしたシーンからステージ2は始まる。

車は草原へ出ていく。すると目前に巨大な恐竜が現れる。

地球史上最長の首をもつマメンチサウルスである。そのマメンチがなんと通せんぼをしてきた！








ANATOSAURUS
カモノハシ恐竜の一つで、そのくちばしが特徴の草食恐竜である。



ダチョウによく似た骨格を持ち、恐竜界の最速の足を持つ恐竜。

おとなしいと思われたマメンチ、なんと攻撃をしてきた。頭から足で踏まれる！ やばい！ 速攻で足の裏を撃て！



うあ～っでかい！ その首の長さ11メートル！

表示されるサイトが打ち切れれば踏まれないのだが、けっこうあせるので油断はできないところ。

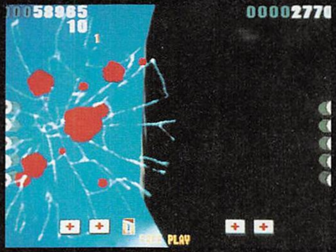


足が！ サイトを狙って踏まれないようにせよ！



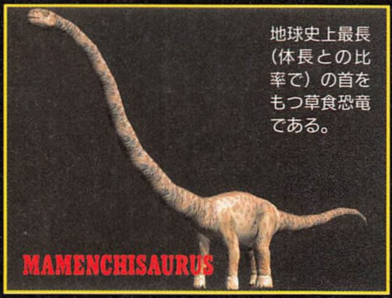
あっぶな～い！ コイツに踏まれたら筆箱だって壊れるぞ！

もし打ち切れなかったら…。ドッシーンと踏まれ、車のガラスにひびが入る！ すごく痛そうなダメージ！



グシャ！ でっかい足に踏まれるとこんなグラフィックになる。

それが終わると次は、シッポを振り出したぞ！ やばい、シッポを狙わないと！ 大急ぎでサイトを狙え！



地球史上最長（体長との比率で）の首をもつ草食恐竜である。





シッポにサイトが！ これはやばそう～や、やっぱり！ 痛え！

ビシッと殴られた！ 大きさが大きさだけにかなりの強さで殴られた気がする！

ふう、一難去ったと思ったら向こうのマメンチ、何かしてるぞ！ げっ、ウ○コ！



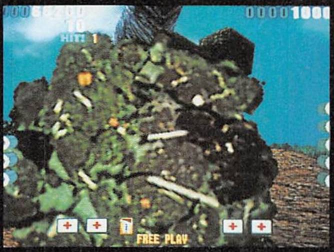
ウ○コしてるぞ！ あれってかなりでかくない？

なんかしらんが、サイトが出るので、とにかく赤くなる前に消さなきゃ！ げっやばい！



サイトが肛門のまわりに出る！ かわいそうだが仕方がない。

肛門を刺激？することが成功するとウ○コは止まるらしい。でも失敗すると…。



フロントガラスに！ 草食恐竜っていうのがよ～くわかりました。「グシャッ！」て感じでガラスに！

前が見えないまま車を走らせてしまい、車は泥沼にはまった！ 動けな～い！



失敗！ 前が見えないまま突き進んでしまい、泥沼にハマる…。

こうなるとイベントの失敗となり、その状況下で恐竜の攻撃を受ける！

これが成功していると見事に車は泥沼を飛び越える。今回の「ロストワールド」はここまで。



し、動けない！ この直後、恐竜が攻撃を！ 危険～っ！

ついガンガン撃ってしまうため、気がつかないことが多い。そこを落ちついて動くことでミスなく進みたい。











もう覚えた？

バーチャストライカー2

ボールを持ってもすぐに取られてしまうことが多いので、先読みが必要なのだ。

©SEGA 1994,1997

担当：SHO

バーチャストライカー2が発売されて一カ月ぐらいがたつが、もうみんなプレイしてくれただろうか？

前作と比べると、かなり見た目がきれいになっていて入りやすいのだが、プレイ感覚はまったく違うゲームに仕上がっている。

とくに、前作をプレイしたことがある人にとっては、かなりのギャップに苦しむことだろう。

よく言われるのが、パスが全然通らないということだ。確かに、簡単にパスを出しただけでは簡単にボールを取られてしまう。ではどうしたら、パスをつなぐことができるのかを紹介してみようと思う。

フェイント



ちまたでプレイを見ていると、ボールを持ってドリブルをしようとすると、あっというまに相手のDF（ディフェンダー）に囲まれてボールを取られてしまうという状況が非常に多いのが目立つ。

前回でも紹介したのだが、ドリブルだけでは、あまりボールを運べなくなっているので、ドリブルに頼るのはやめたほうがいい。また、パスを出すと、すぐに相手のDFにパスカットされてしまう。

前回、自分の横にパスを出すようにすれば比較的パスが通りやすくなるということを紹介したのだが、DFに囲まれてしまうとパスも出せなくなってしまい、それだけでは確実ではなく、結局バックパスしか通らないという状況が多くなる。

そこで重要になってくるのが『フェイント』なのだ。

フェイントは、ただ単に相手のいない方向に方向転換すればいいだけで、とりわけ難しいというわけではない。

難しいところと言えば、本当に囲まれたときに、どの方向にフェイントをかければいいのかということだ。当然方向転換した側に相手の選手がいた場合には、タックルされてボールを取られてしまうので注意したい。

うまく決まれば、DFを引き付けている分、味方にパスが通りやすくなるというわけだ。相手陣地では、DFのマークが厳しいので、うまく先読みをしながらフェイントをかける方向を把握しなければならない。

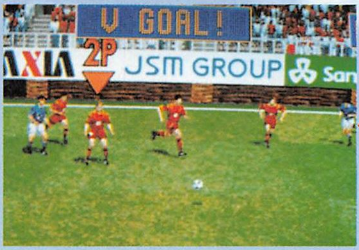
うまくDFを振り切ったならば、前線にスルーパスを出してあげれば得点の確率があがるはずなので練習してみてほしい。


ドリブルをすると、


すぐDFに囲まれてしまう。


囲まれたら、


一回フェイントを入れて、



パスを出す！

PK戦



バーチャストライカー2になり、PK戦のシステムが少し変わり新しいシステムとなった。

まず、ゴールキーパーの跳ぶ方向を決めなければならないということと、必ず入るというシュートが無くなったことだ。また、蹴る側がボールの高さを決めるのも、レバーで高さを決めるのではなく、シュートゲージの強弱で決めるようになっている。

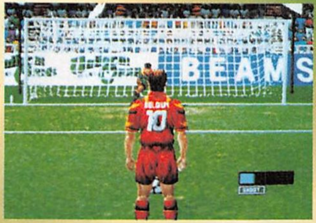
このシステムをわかっていれば、PK戦が非常に楽になるのだ。気づいている人もいると思うが、ゴールを守るとき、シュートゲージさえ注意して見ていれば、ボールのくるコースをある程度見切ることができる。

シュートコースは、左の上中下、右の上中下、真ん中の7つのコースしかない。よって、キーパーを動かす位置も7カ所になるが、シュートゲージさえ注意して見ていれば、上か真ん中か下の3つのコースにしぼることができるわけだ。これにより、キーパーを動かす位置は3カ所の読み合いになるのでシュートを止める確率は非常に高くなる。

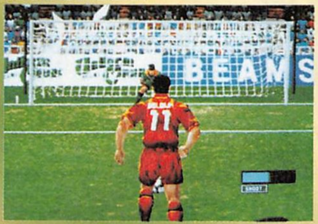
また、真ん中のコースだけは、高さに関係なくレバーをニュートラルに入れておけばとめることができる。

これを知っている人と知らない人では、かなりの差がでるのでしっかり覚えよう。

シュートパワーとコースの関係


威力が弱いときは、


下方向。


中ぐらいなら、


真ん中。


7割ぐらいなら、


上の位置だ。これ以上だとシュートがはずれる。

対戦における豆知識

CPU戦もさることながら、対戦もやっている人も多いと思うが、対戦におけるワンポイントアドバイス的なものを紹介しよう。

●スローイン

ショートパスでスローインを味方に渡したいときに、必ず味方の近くに相手の選手がいるのだが、パスを受けた後、方向転換して相手の後方にドリブルすると、簡単に抜くことができる。これを利用して、サイドライン際のドリブルを使うのが巷ではやっている。


スローインを受けたら、


相手方向に迷わずドリブル。

逆に守る側がこの方法を使われた場合は、スローインでパスを受けた選手に近寄ろうとレバーを入力すると、絶対にボールをとることはできない。このときには、レバーを入力せずに、相手が突進してくるのを待っていれば勝手にショートタックルをしてくれるのでOKだ。

この方法は、コーナーキックのときにも応用でき、ショートコーナーで味方にパスし、方向転換して相手を一人抜いてからセンタリングを上げると高い確率でダイレクトシュートにつなげることができる。CPU戦でも有効なので練習してみてほしい。

●トラップからボールを奪う

ゴールキックなどで高いボールが上がったときには、必ずトラップの状況がやってくるが、このとき自分が前にいるか後ろにいるかで大きく選択が変わってくる。自分が前にいるときならばいいのだが、自分が相手よりも後ろにいるときには、直接ボールにさわることはできない。

そこで、トラップした瞬間にボールを奪おうというのだ。相手がトラップしたのを確認したらボールの方向に選手を重ねるようにすれば、高い確率でボールを奪うことができる。このとき、あまり早めに選手を動かしてしまうと奪うことができなくなるので注意したい。多少の練習が必要だが、CPU戦などで練習してみてほしい。

●バックパスから

なかなかパスが通らないこのゲームだが、バックパスだけはスムーズに通すことができるはずだ。そこで、バックパスを使った方法を紹介したい。

センターラインよりも相手陣地でボールを支配しているとき、前や横にはパスが通しにくいので、一度バックパスを出す。後ろの味方にパスが通ったらダイレクトパスをロングパスボタンを使い再度前線にボールを送ると、チャンスを作りやすい。


バックパスをしてから、


ダイレクトで大きく前に！

バックパスを出したときに、レバーをあらかじめ攻める方向に入れていけばダイレクトパスを出したときにFW（フォワード）が走りこんでくれるので、さらに有効だ。

絶対決まるとは言わないが、有効な戦法として覚えておいてくれれば幸いだ。

COOL COMBO FREAKS 増加中！

TOP SKATER™ SEGA SKATEBOARDING

前回からの続き、ビギナーのためのビギナーステージ攻略（後半）を紹介。

担当：スー
協力：AM3研ソフトウェアセクション
片岡宏之コーチ

前回はコカ・コーラ看板が並んでいる左カーブの、階段状になっているコース最上段のジャンプ台までクリアした。今回は長距離ハーフパイプからゴールまでをイッキに攻略するぞ!!

ハーフパイプで華麗に魅せろ!!

さてハーフパイプをどのように駆け抜けるか？ただ走り抜ければ速いことは速いのだが、それではTOP SKATERの魅力をむざむざ捨てているようなものだ。

前回の攻略通り、タイムボーナスをすべてゲットできているならば、この時点ではかなりのリミットタイムが残っているはずだ。この時間を利用して連続でトリックをキメてみてほしい。

ハーフパイプの上空にはタイムボーナスが浮いているので、基本的にはリミットタイムのロスにはならないのでぜひチャレンジしてほしい。しかしやりすぎるとたまに方向感覚が狂ってしまい、逆走してしまうハメになるので程々に。

ハーフパイプを抜けると、木の植え込みが並んでいる、連続ジャンプ台地帯に突入する。ここはタイムボーナスを取るにもそれなりのテクを必要とするので、ムリに取ろうとして、転倒してしまいタイムをロスしないために、あえて無視しても構わない。

まずはハーフパイプを抜けてすぐに右側に配置されているジャンプ台に向かう。ここから並木の間に浮いているタイムボーナスを狙うのだが、このタイムボーナスを無事に取るのが、非常に難しい。並木を抜けるとすぐ目の前にジャンプ台が迫っている。ここは坂の上に浮かぶタイムボーナス目がけて素直にジャンプしよう。でそこからロール＋スライド入力で思いっきり右にカーブする。すると目の前にまたジャンプ台が飛び込んでくるので、その先に浮かぶタイムボーナスに向かってジャンプする。

ここからまたハーフパイプに入るのだが、このハーフパイプの上空にもタイムボーナスが2つ浮いている。これもシッカリゲットしておこう。タイムボーナスはトリック中ならば、こちらに寄ってくる性質があるので、飛び出す位置はおおよそで構わない。

そしてまた連続ジャンプ台群に突入する。まず最初の2連ジャンプ台はコースアウトしないよう、進入角度に注意してトリックをキメれば、なんの問題もなくクリアできる。ここからが少し厄介で、すべてのタイムボーナスをゲットするには、ジャンプ台と進入角度が限定される。ボード操作に慣れていないと、ツラいかもしれない。

まず右側に配置されているジャンプ台から、左寄りのコースでタイムボーナスに向かってトリックをキメる。並木の植え込みをかすめ、コースの左側に着地したら、すでに目の前まで迫っているジャンプ台からトリックをキメる。



やりすぎると方向感覚がマヒして逆走してしまう。



ハーフパイプはタイムボーナスの宝庫！トリックをキメてGET!!



すり抜けに成功！でもタイムボーナスが追いつかないのね～ん。



並木の間のタイムボーナスに向かってジャンプ!!



ジャンプした後にバンクでCOOL　COMBOが狙える。



コース上に浮いているタイムボーナスを目指せ！



バンクの上にもタイムボーナスがたくさんあるぞ。

みつけたものは宝か？ それともスクール水着か？

真夏のイチ押しゲームを潜行探索せよ！ SUMMER

トリックをキメてる最中、正面に見えるジャンプ台の前に着地したら、すぐさま左ロール＋スライド入力で、ジャンプ台の上を右寄りに登っていき、そのままのコースでトリックをキメる。



連続ジャンプ台地帯のはじまりだ！



向こうにジャンプ台の大群が見える。



このライン取りでトリックをキメたら、



こっちのジャンプ台に移って、



そのままトリックをキメて正面のジャンプ台へ。



そして目の前のタイムボーナスに向かってJUMP!!

連続ジャンプ台地帯をクリアすると、路面に起伏がある短いダートコースに移る。このポイントにはタイムボーナスが3つも浮いている。これらをすべてゲットするには本当に微妙なライン取りと、それを可能にするボードコントロールが必要になってくるので、こればかりは熟練度を要する。ただし、一つ目の＋3secのタイムボーナスはジャンプせずともゲットできるので、確実に取りたい。



このタイムボーナスはジャンプすると取れないよ。

そしてビギナーコース最大の見せ場、コカ・コーラ看板を含む一大COOL COMBOステージに突入する。ダートコースを抜けて、まず最初のジャンプ台を空中に浮かんでいるタイムボーナスに向かってクリアする。そのまま眼下に見えるジャンプ台に着地。そのラインを維持したまま、コカ・コーラ看板に向けてトリックをキメる。コカ・コーラ看板に着地したら、いつもトリックをキメる要領でジャンプ入力をすると、看板から華麗に飛び立って、目の前のジャンプ台目指して一直線に向かっていき、そのままトリックを叩き出す。最後に、着地した直後手前に見える手すりにフロント入力で飛び乗り、そのまま滑って最後のタイムボーナスをゲットする。すると目の前に大勢の観客が見守る、フィニッシュ・アーチが君のゴールを待っている。



まずは最初のジャンプ台を右寄りのライン取りで飛び、



タイムボーナスをゲットしつつ、眼下のジャンプ台へ。



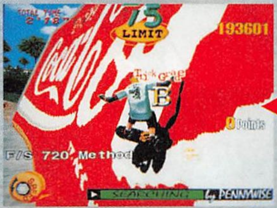
う～んバッチリ。ここからがホンバンだ!!



着地してすぐ、このラインで看板目指して、



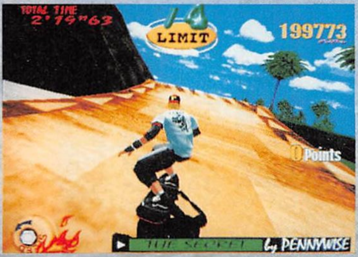
JUMP!!タイムボーナスもキッチリゲット!!



看板に着地！ここでジャンプ入力をして、



TAKE　OFF!!目指すは目の前のジャンプ台だ！



そしてここからトリックをキメて、



着地後、タイミングをみてフロント入力でジャンプ！

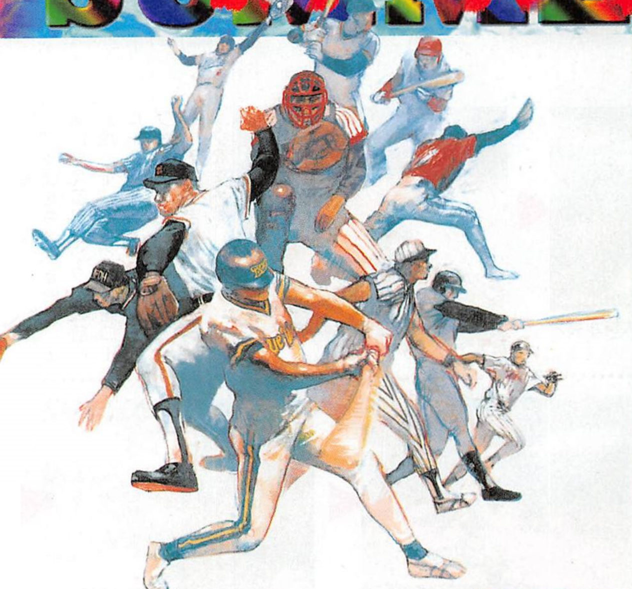


手すりに乗ってそのままタイムボーナスをゲット！

NEXT STAGE

次回からはビギナーのためのエキスパートコースの攻略に入る。

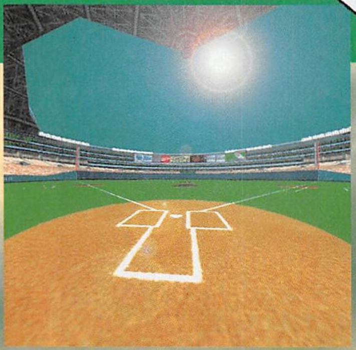
それにしてもハイスコアの集まりがとても悪い。このままだと「君こそゲーメスト」のコーナーでも取り扱ってもらえそうもないので、TOP SKATERのコーナーで独自の集計を考えているところだ。それと前号で予告した、セガさん協力によるTOP SKATER一大イベントを実施予定なので、そちらのほうもお楽しみに!!それでは!!

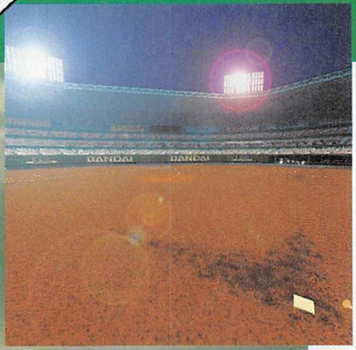


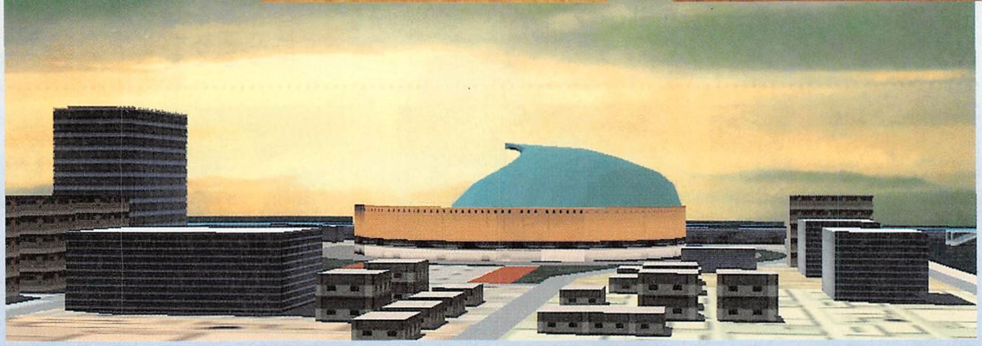


もう黙って見てられねぇ！
っていう人いるんじゃないかな！
なら自分の手でなんとかしなきゃ！

担当：ずるずる







より細かくなったシステム

本物のプロ野球選手の実名を使ってゲームができるセガの3DCGゲーム「ダイナマイトベースボール」の97年度版が登場！

前回のシステムを踏襲しつつ、さらに面白く、そしてきめ細かい操作でより熱いゲームを味わうことができるようになった。

ビジュアル面では、よりアクションがはっきり、そして派手になっていることが見どころ！

操作面では、投手のデータが追加されたことにより（各投手ごとに球種、パワーを表示）より細かい配球とスタミナを考えて投げることができるようになった。

また各選手の調子も、上がり調子なのかスランプなのかということも、ゲームが始まる前にチェックできるようになった。これで打順を変えるなんてこともできるぞ！

今年のデータでどう戦う？

97年度版ということは、巨人に移籍した清原選手、日本ハムに移籍した落合選手といったデータも完璧である。

すでに97年のペナントレースは始まっているので、調子のいい選手、悪い選手が出ているから、そのあたりもスパイスとして味つけしながらプレイをするともっと面白くなるはず！



夢の対決！調子のほうはというと…あ、あら一っ！



この対戦もまた見てみたい！日本シリーズでは…。

選手の調子も変わるのだから今までのようにチーム力だけでは勝ちを呼び込めないぞ！しっかり選手の調子を把握し、勝つためのオーダーを作り上げないとね！いい監督になれそう！



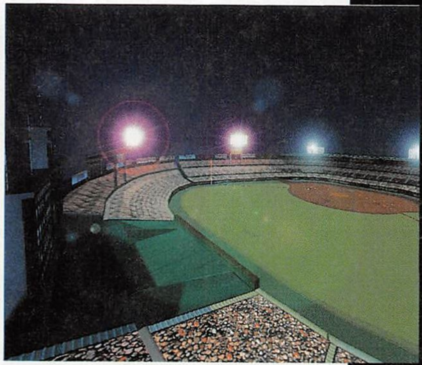


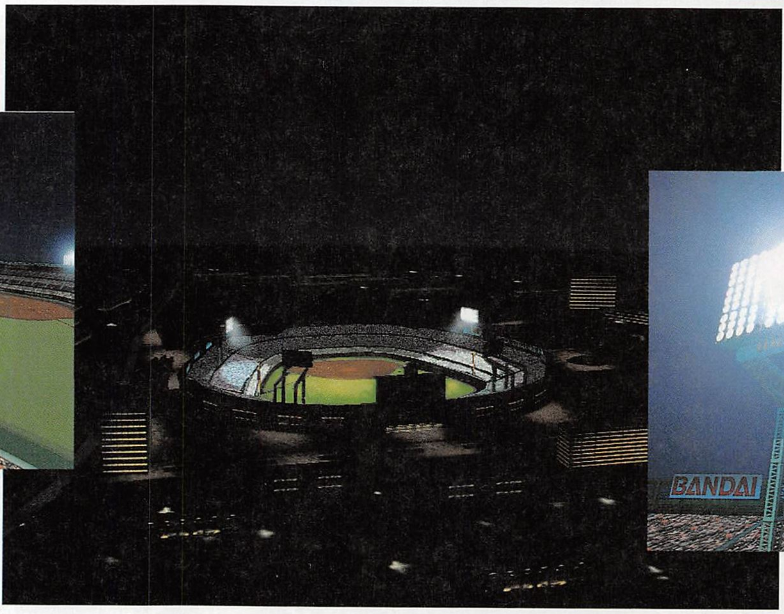


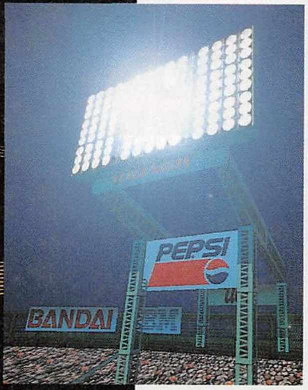


バットの折れるシーン！なぜか審判が逃げてる！

ゲームを展開する球場は3つある。1つは天井が開くタイプ、1つはドーム球場、そして残る1つは芝、土のグラウンドの球場である。







なお球団は全部で12球団あるのだが、セ、パというリーグを考えずに試合ができるし、さらには同じ球団同士でも試合ができるのだ。

少しぎこちないけどアクションは最高！

プロならではの迫力もしっかり演出として取り入れられている。ファインプレイや、クロスプレイでそのシーンが見られるぞ！



リリーフカーでマウンドへ！となりにお姉さんが！

そのシーンは、デモ画面でも確認できる。その1つが右ページの下にある連続写真だ。

な、なんとバットが折れるシーン！なぜか知らないが、予知して逃げる審判が笑える。別角度からのシーンもある。



気合の入った審判のアクション。アップで見る！

クロスプレイで一番盛り上がるのがホームでの格闘！

大リーグもビックリというシーンがそこで行われる！これもデモ画面で見られるぞ！

アクションは何も派手なものばかりではない。

12球団全部あるのだからその選手数もハンパではない。そのたくさんいる選手たちの「クセ」もしっかり再現されているところに注目してほしい。細かいところではあるが、野球ファンならこういうところ、見逃さないよね！

子供の頃、よく「クセ」を覚えたっけ！よくわかるのはやっぱりイチローかな。



ホームでのクロスプレイ時の1コマ。「かかってこい！」

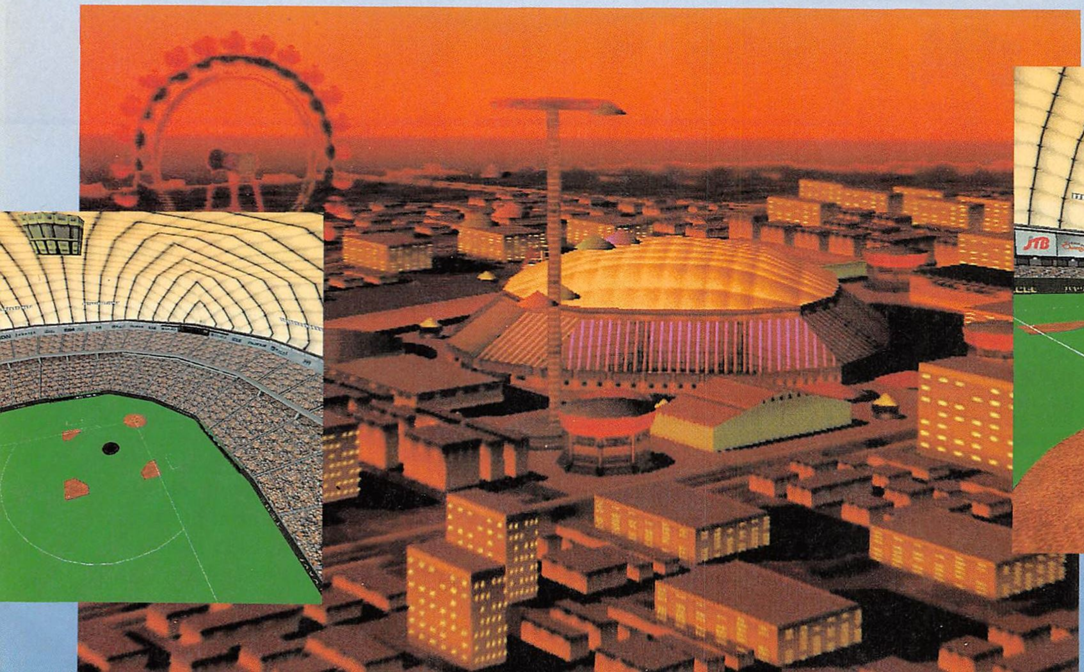
前作もそうだったけど、このゲーム、人間対人間の対戦が熱いんだよね！

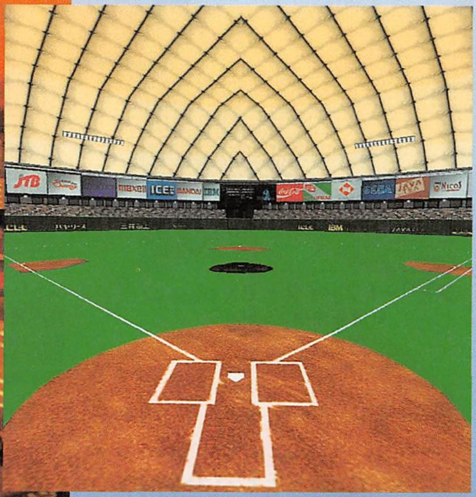
今作の登場により、より細かい設定を考えながら（ちょっとした監督業）ゲームメイクができそう！

勝運を意図的に引き込むこともできそう！



キャッチャーとのバトルで勝つ。「やったね！」って感じですか？









ストリートファイター EX plus α
好評販売中／5,800円
〈コンビニ専用〉



ストリートファイター EX plus α ガイドブック
好評発売中／本体価格 800円
基本コマンドから実践攻略を、ステップアップ形式で解説。
見やすさ抜群のコマンド解説も充実!この一冊で友達に差をつけよう!
B5判・96ページ　特典／メモリーカード用特製ステッカー
※デジキューブのあるコンビニエンス・ストアでお求めください。

ゲーム買うなら、コンビニだ。



7-ELEVEN　FamilyMart　K　SUNKUS

上記4チェーンのほか、
四国スパーでもお求めになれます。

Perfec TV! チャンネル215
デジキューブチャンネルで最新ゲーム特集を
ON AIR!

※表示価格はすべて(税別)となります。
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

送料大幅値下げ! 1商品600円→200円

お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。
フリーフォン **0070-80-7080**
受付時間
平日・土曜13:00～21:00
日曜・祝日10:00～18:00
(携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。)

●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●商品に関してはご注文後2～3日でお届けいたします。(地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700(代)

狙うぞ ハイスコア!!2

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

6月8日現在

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット（イエロービースト）	15,333,200	GAR	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,962,100	R.HFS.N	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,139,200	覇我亜怒SIN	ALL ギース有 EXアンディ
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,112,000	覇我亜怒SIN	ALL ギース有 クラウザー
5	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	994,400	KID	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	656,100	L.O.N	ALL
7	鉄拳3（クマ）	4′24″453	BLS	ALL 3本先取
8	鉄拳3（ファラン）	5′27″033	MK3	ALL 3本先取

通信欄 ●ゲームはバンデット思い出イベントNO.1は2年前の㋗屋宅配便in北海道で当店にキャサ夫、がっちん、SHOと竹ちゃん一座が来てくれたこと。うれしかった・・・。君も参加賞で特製はちまきもらったよね。今年の夏もやっぱり北海道だよね。　お土産頼む　ZEN

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1 ☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′52″88	007	吉光 ALL
2	ストリートファイターⅢ．	1,824,300	タムタム兄ちゃんお元気ですか？	KEN 5人目最悪
3	X－MEN vs ストリートファイター	1,479,000	よしのやぎゅうい 吉野屋 牛丼	ウルヴァリン・ガンビット ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,478,000	MNB	JOE 東 ALL
5	ストリートファイターEX	1,269,900	電脳師団AUU	春麗 ALL
6	アルカノイドリターンズ	581,700	POP	50面まで
7	レイストーム	14,414,200	MJC－ATS 点効率自己ベスト	8面 RG－1
8	パズルボブル3	153,045,130	NAO	ALL

通信欄 ●いつも来てくれてありがとうございます。7月からお店がちょっと狭くなりますが、筐体増台の為ですので、おゆるしを～
　またアンケートに答えてくださった方々、みなさまの声をどんどん取り入れて楽しい店づくりを行っていきます。

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	16,984,720	2度と金借りてやんねェ!	ALL B連付
2	バトルガレッガ（チッタ）	13,196,180	ドーベルマン毒殺事件	ALL B連付
3	バトルガレッガ（3号機）	4,536,710	チッタちゃあああん アイテム落としモード	7面中ボス B連付
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	1,800,300	さすらいの糖胡芦	ALL 18－0－2
5	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,429,100	フェリシアマニア狂	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	745,600	ZZZ	ALL C×6 EX×6
7	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	554,400	AKT－(彩)	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	544,700	AKT－(舞)	ALL

通信欄 ●

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（Q－bee）	811,100	QQQ	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	808,500	BOY	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	766,500	XES	ALL
4	バトルサーキット（エイリアングリーン）	16,217,900	AHO殺陸呈人森の要性（師範代）	ALL
5	鉄拳3（ジュリア）	1′53″10	ZST	ALL
6	鉄拳3（シャオユウ）	1′58″16	水無月 五月	ALL
7	鉄拳3（風間 仁）	2′13″01	ZST	ALL
8	紫炎龍	14,445,280	？	13－7 連付

通信欄 ●もうすぐ夏休みって事は、猛暑の中、店の前のチャリンコ（推定40台）を整理しなきゃならないってことであり、汗だくになって店に戻ってもクーラーがないから、蒸し暑い中で働かなければならないのは必然であり、死ぬかもしれない、っていうか死ぬ。合掌。

ピーズ&キューズ

北海道札幌市真駒内本町6－1－1 ☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,089,000	ラマーズ法でスクワット APL	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,124,100	ブー太郎1号 KSK	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,019,800	KSK	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	931,600	彼氏大募集中!!パチスロ大好きな人 RAY	ALL
5	ソルディバイト（カシュオン）	1,516,100	MGガンダムのプラモが見つからないKNK	ラスボスまで
6	ネオ・ボンバーマン	286,500	KRL－バイキン	ALL ノーミス
7	ネオ・ボンバーマン	272,000	KRL－バイキン	ALL ノーミス
8	マジカルドロップⅢ	3,919,548	1時間くらい遊べた M.S	ひたすらモード 最大連鎖18 達人

通信欄 ●セイヴァーが好評です。最後に出てくるハイパーなビシャモンは（ハンニャと呼ばれている）一体何なのでしょう？まだいろいろと秘密がありそうです。あと折角の新作です。使い慣れた旧キャラもいいけど新キャラをやり込んでみてはどうでしょう？（とくに後藤A）　FEI

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは193ページです！

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15 ☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′25″02	卍党会員	ヨシミツ使用 ALL
2	バトルサーキット	5,056,700	ナゾの男	エイリアングリーン使用 ?面
3	ソルディバイド	1,065,500	MOT	ヴォーグ使用 6面
4	ブレイカーズ	17,503,800	AMS	シュウ使用 1c ALL
5	ストリートファイターEX plus	2,010,500	YOU	ガルダ使用 1c ALL
6	フリッキー	4,227,630	杉本	R－72
7	エグゼドエグゼス	10,000,000	HE	32面で達成
8	ギャプラス	10,000,000+α	TSU	649面で達成

通信欄 ●初めまして！レジャーパレスです。過去の全国一スコアラーの協力により、ハイレベルなお店を目標としていますので、遊びに来てください。
　また、レゲーのリクエストも受付けしています。
　パレス店は、地下鉄南郷7丁目駅から徒歩5分！　by一担当君

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2－3－18 ☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	11,326,130	JEC	ミヤモト 1cALL 残1
2	バトルガレッガ	10,332,300	NAS	ゴールデンバット
3	パーフェクトビリヤード	237,400	Bug	R－11
4	ヴィマナ	6,004,780	東京の相川君見てるか？千葉	連付 460%
5	ダートダッシュ	8′41″51	コアラのマーチの館林 K.Matsu	レッドライトニング MT
6	ストリートファイターEX plus	3,366,100	ECHだ 夏に繚乱“華”のれん	豪鬼未クリア3本制（元AKB）
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,497,700	T.K	ジョー ノーミス SSS×9
8	ストリートファイターⅡX	2,059,100	巨人ヤス	リュウ 1cALL

通信欄 ●ゲームがないのでスコア送れるか心配してたんですけどどうやら大丈夫なようです。最近まであった店内洪水被害もおさまりましたので安心して御来店ください。
P.S. Gダライアスは1枚でいいです。　店員　れか

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F ☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,353,400	MIA	1c ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,126,800	NSA	1c ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	868,600	S.小山	1c ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	835,700	MAX	1c ALL
5	ストリートファイターⅢ（ショーン）	3,359,000	R.HFS.N	ALL ⓅR×21 SAF×14
6	ストリートファイターⅢ（ケン）	3,210,500	NSA	1c ALL
7	バトルサーキット（ピンク&グリーン）	42,295,600	D.M&M.X	1c ALL 2人協力スコア
8	バトルサーキット（イエロー&グリーン）	26,824,900	HIR&M.X	1c ALL 2人協力スコア

通信欄 ●ヴァンパイアセイヴァー好評稼働中！スコアラー好調です。
　スコア更新大歓迎です。レディーススコア初No1出ました（喜）。
　VF3なぜか対戦熱い、キングサービス設定にてみなさんをお待ちしています。もちろん全台50円。来てね♡　by　店長

AMパーク　テクノ琴似店

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6 ☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′23″86	H.Ō	1coinALL ヨシミツ使用
2	鉄拳3	3′17″58	MK3	1coinALL ファラン使用
3	鉄拳3	1′52″60	MAY	1coinALL リン使用
4	鉄拳35	1′54″11	01Z	1coinALL ポール使用
5	ヴァンパイアセイヴァー	526,000	貸りてパクるからか♥リ♥パ♥ク…	1coinALL ビクトル使用
6	ヴァンパイアセイヴァー	587,000	ダイバザール大帝王	1coinALL ガロン使用
7	ヴァンパイアセイヴァー	631,000	見よ!!東方は赤く燃えている。紅いマスター	1coinALL デミトリ使用
8	ビックトーナメントゴルフ	－17	のげ	1coinALL フジヤマコース

通信欄 ●5月1日にリニューアルOpenしたテクノ琴似店です。
　当店では、6月15日にヴァンパイアセイヴァーの大会をします。
　多分みなさんが知った時には終わっていると思いますが、その他にもいろいろなイベントを考えてますので、ご来店ください。　店長　野口

ニューパンナップ

千葉県柏市旭町１－３－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (TYPE−C)	425,487,120	DBL－ZKB－NAI	2周ALL　残0 ショット強化
2	ねらってチュー	871,170	カンストさせて～ ZAC－Ristar	ALL
3	モンスターレア	995,410	ZAC－Ristar	ALL　㊣付 残×2
4	鉄拳３ (ポール)	46″16	RIK－ てんちょ－SKO	ALL　㊣付
5	鉄拳３ (吉光)	1′32″83	·Z·	ALL　㊣付
6	アクウギャレット	10,888,110	ラーメンよくできる人 KBT－KYN㋕	ノーミスALL ㊣付
7	スターフォース	1000,000,0＋α	DBL－ZKB－NAI　お遊びです	78面　㊣付
8	ぷよぷよ通	823,686	えすぴーでぃの人㋫ クリアしただけ…	㊐712　㊣付 MAX15連鎖

通信欄

●DBL－ZKB－NAI氏、ZAC－Ristar氏ご来店ありがとうございました。　by：常連一同

●最近、スコアのほうが充実してきました。この調子でハイスコアを出してください。　by：店長SKO

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎１－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	844,200	Y.H	1cALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	777,000	Y.H	1cALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	753,800	Y.H	1cALL
4	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	405,800	A.M	5面まで 女性専用欄
5	鉄拳３ (シャオユウ)	2′54″66	KOF	1cALL
6	鉄拳３ (ポール)	3′28″68	Y.H	1cALL
7	鉄拳３ (吉光)	2′24″48	T. MIKOT.美琴	1cALL
8	バトルサーキット (エイリアングリーン)	3,805,500	N.S	1cALL

通信欄

●この号がでる頃には、２階の筐体が新しくなっていると思いますのでみんなで遊びに来てください。

by　㋕吉田です。

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り７－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,750,040	YAP	ミヤモト 1coinALL
2	怒首領蜂	43,469,480	小笠原ペンギン IN南極	A·レーザー強化 2－2
3	怒首領蜂	39,780,690	かっぱ	B·ショット強化 2－2
4	怒首領蜂	73,298,470	千葉	C·ショット強化 2－3
5	スパルタンX	280,650	ヤス　赤木キャプテン	2－4まで
6	究極戦隊 ダダンダーン	507,050	KAY	アン 1coinALL
7	ストリートファイターⅢ	2,706,100	ST愛してるぜ!! 大スターのK.I	ケン　神龍拳使用 1coinALL
8	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,344,800	SOS	EXアンディ 1coinALL

通信欄

●召喚されて来ました店員BLTです。バトルガレッガ入荷！市内のシューターの方、来てください。あらゆるサポートをします。毎週木曜日はレディースDAY！女性の方の来店お待ちしています。

ときメモマシーンも入荷！ときメモカーテンあるかも…。

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台１－36－２　１F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,040,000	I♡LOVE虹野	ALL P×1
2	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,979,200	スタジャンNo139番	ギル落ち　P×7 S·AⅡ
3	ストリートファイターⅢ (ダッドリー)	2,803,900	スタジャンNo139番	ALL P×8 A·AⅠ
4	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,883,200	スタジャンNo139番	ALL P×8 S·AⅡ
5	ストリートファイターⅢ (リュウ)	2,814,900	スタジャンNo139番	ALL P×7 S·AⅠ
6	ストリートファイターⅢ (アレックス)	2,653,400	スタジャンNo139番	ALL P×6 S·AⅡ
7	ストリートファイターⅢ (ヤン)	2,848,400	M、L、L、LOVE	ALL P×8 S·AⅡ
8	鉄拳３ (クマ)	2′32″32	♡K.SONLY♡	ALL

通信欄

●みなさま初めまして、この店の常連の139です。

最近セイヴァーと鉄拳３の対戦が熱いけどその分VF３の対戦がさみしい感じです。我こそは！と言う方は是非お店にご来店くださいませ。

常連一同心よりおまちしております。　(139)

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (タン・フー・ルー)	1,458,800	MASA.ヘッジホックの友人	1コインALL 大熊店
2	バトルサーキット (イエロービースト)	9,367,200	B♠T	1コインALL 大熊店
3	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	2,762,200	OBATA 4人同時プレイ	1コインALL 大熊店
4	バトルサーキット (キャプテンシルバー)	2,407,800	KIYOTSUNA 4人同時プレイ	1コインALL 大熊店
5	バトルサーキット (サイバーブルー)	2,807,000	ICHIKAWA 4人同時プレイ	1コインALL 大熊店
6	バトルサーキット (エイリアングリーン)	3,080,700	KATSUHISA 4人同時プレイ	1コインALL 大熊店
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (マイ)	1,627,000	レッドショルダー	1コインALL 船引店ネオジオ
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (タン・フー・ルー)	1,448,300	MASA.ヘッジホックの友人	1コインALL 浪江店ネオジオ

通信欄

●ネオ・ジオプラザバグが船引店がオープンして早２ヵ月がたとうとしていますが、困ったもんで対戦格闘マニアがほとんどこないのでとても悲しくなりました。カップルはお客としてはいいのですが、私としてはもっとマニアのお客に来てほしいのです。　by　㊜

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (ユン)	3,565,600	VF３道場やっとトップテン入り。しん太	ALL
2	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,854,300	しかし、ジャワティ２回戦敗退　しん太	ALL
3	ストリートファイターⅢ (ダッドリー)	2,293,500	YAKUMO	ALL
4	ストリートファイターⅢ (アレックス)	1,947,800	河北新報の若きエース AKI	ALL
5	ストリートファイターⅢ (エレナ)	1,787,500	店長はスロッターになりました　AKI	ALL
6	バーチャファイター３ (シュン)	2′58″45	和泉	ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト (ジャン)	873,150	T·B(早く帰ってこい。byカラオケ部員	ALL P×8 牛なし
8	R－TYPE	783,90	静のリトグラフ購入♥ FEMC－和泉	２周目５面

通信欄

●パルのいいとこ①１プレイ50円②ゲームの音がよく聞こえる。③新作年５本ぐらいなので、浮気せずにやりこめる。問題はやるゲームがあるかということですが、持ち込みで問題解決！過去の実績としてFHD、R－TYPE(共にT・B氏より）がある。

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村３－24－３　高橋ビル１F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	22,917,100	かるかんくん、後はまかせた。EZN	ALL R－GRAY２
2	蒼穹紅蓮隊	19,119,340	TMZ－AIZ	ALL １号機
3	バーチャファイター３	2′01″71	TMZ－AKI	ALL ジェフリー
4	バーチャファイター３	2′08″34	でしりぃ	ALL リオン
5	バーチャファイター３	2′41″95	でしりぃ	ALL カゲ
6	バーチャファイター３	2′30″15	獄門党ラウ	ALL ウルフ
7	アルカノイドリターンズ	170,140	ぬるくてスマン	ST　15
8	マネーアイドル エクスチェンジャー	レベル24	夢々	

通信欄

●７月27日ヴァンパイアセイヴァー大会あります。自信のある方、来てください。当店ではVF３、鉄拳３、スト３の大会は定期的に行っています。日付、時間等はTELで確認してください。ちなみにVF３大会は３on３で盛り上がってますよ！

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町４－13－６　☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	902,100	O.T　デミトリ使用	1cALL ターボ
2	ストリートファイター EX plus	2,403,500	T.T　ゴウキ使用	1cALL
3	ストリートファイター EX plus	2,344,900	T.T　殺意のリュウ	1cALL
4	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,737,700	O.T　テリー使用	1cALL SSS×16
5	ストリートファイターⅢ	2,900,400	O.T　ショーン使用	1cALL
6	バトルサーキット	4,263,500	T.T O.T MM ブルー、キャプテン	1cALL
7	鉄拳３	1′16″23	HIA　ポール使用	1cALL
8	ぷよぷよSUN	747,361	MMM	1cALL 田中流

通信欄

●お盆も朝から営業しています。遊びに来てね。

バーチャ３、自信のある人、強い人、対戦まってます。来てね！

X－MENvs～も入荷してると思います。

P.S.スコアラー募集してます。　by　安田、たけちゃん

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ダックキング)	1,576,200	よっちゃん	1コイン　ALL ノーミスギース㊒
2	ストリートファイターⅢ (ヤン)	3,085,500	馬場	1コイン ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,652,100	誠	1コイン ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,066,500	TAKUMA	1コイン ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	915,000	誠	1コイン ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	764,900	しんぞう	1コイン ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	708,400	YAT	1コイン ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (キュービー)	702,600	梁師範	1コイン ALL

通信欄

●ヴァンパイアセイヴァーの出足は好調です。人気も上々です。

ハイスコアもガンバッテ出してください。キャラの人気も好みの分かれるところですが、フェリシア、モリガンが多いようです。次回はどのキャラが上位に上がってくるのでしょう。夏休みも遊びに来てね。

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,166,700	きんた　サソリ弱い… ザコ！問·題·外!!	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	844,300	Z－?	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	748,300	ネコえもん 水曜の学校はキライ!!	ALL
4	鉄拳３ (ジュリア)	2′07″70	ジャミラ　ソバ出前しまっせー	ノーマル
5	鉄拳３ (ガンジャック)	2′35″96	プーたろう　テルスター最高	ノーマル
6	中国龍Ⅱ	36,670	Z－?	どこで終ったか忘れちゃいました
7	ソルディバイド (ヴォーグ)	1,898,100	Z－?	2－1
8	ソルディバイド (カシュオン)	2,133,400	大江戸ファイター 秀月	2－1

通信欄

●E－カンジでセイヴァー盛り上がってます。そんなワケで、だいちゃんは負けまくってます。全然勝てません。ブルーです。

んでもってプリクラやってくれた女の子は、当店のスンバラシー男子従業員（店長も）の持ち帰りが出来ます。え、いらねー?

セイ　タイトーステラ

埼玉県川越市新富町１－10－９　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,912,700	DDG－清明	リュウ ALL
2	ストリートファイターⅢ	2,826,500	NAT	ケン ラスボス
3	ストリートファイターⅢ	2,490,100	BDE	ダッドリー ALL
4	ストリートファイターⅢ	2,373,800	オロオロ TACO聞いてね～	オロ ラスボス
5	ヴァンパイアハンター	3,213,100	DDG－T.S	モリガン ALL
6	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,649,800	松尾　勇気	テリー ALL
7	わくわく７	20,230,800	DDG－ スタープラチナ	まるるん ALL
8	レイストーム	24,851,400	KIM	R－GRAY２ ALL

通信欄

●いよいよセイヴァー入荷!!今、対戦が熱いです。そんなわけで、ハイスコアはまだでていませんが、次回あたりからはハイスコアも出せると思います。鉄拳３も入荷が決定し、ますますハイスコアが充実しそうです。

担当　山田・清水㋐

ワンコインA館

秋田県秋田氏手形山崎町８－17　☎（0188）31－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	790,800	“アイスガイフェチ” NHK	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	549,600	“穴うめ”NHK	ALL
3	グルーヴオンファイト (天神橋×２)	663,800	“移転騒ぎ”NHK	ALL
4	ソルディバイド (ヴォーグ)連付	1,731,500	“ゼロヨンチャンぷ” NHK	2－1
5	わくわく７ (ダンディーJ)	15,610,200	“猫の森”NHK	ALL
6	わくわく７ (ポリタンクZ)	12,097,900	“猫出没注意”NHK	ALL
7	侍魂天草降臨 (蒼月·修羅)	6′46″65	flu	ALL
8			移転騒ぎのためヘボいです。	

通信欄

●ゲームセンターワンコインはワンコインA館（アミューズメント）とB館（ビリヤード）に分離いたしました。移転作業中はみなさまに御迷惑をおかけしましたが、無事新店舗で営業できるはこびとなりました。

これからも変わらぬ御愛顧をお願いいたします。　by　Ⓣ

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	56,341,890	DAB.S	ALL　(連)付き 6面　4140万
2	ソルディバイド（カシュオン）	2,418,600	KAZUO	2－3？　(連)付き
3	バトルサーキット（イエロービースト）	42,467,000	SnRun－y	ALL　(連)(必)付き C5054
4	バトルサーキット（サイバーブルー）	26,904,300	SnRun－y	ALL　(連)(必)付き C7146
5	鉄拳3（吉光）	1'09"90	マンズ	ALL
6	鉄拳3（リン・シャオユウ）	1'44"53	木内T	ALL　制服コギャルバージョン
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1,734,300	TBA－トクリン	ALL
8				
通信欄	●去る5月10日、OPEN2周年を記念して、ビデオゲームフリープレイ大会が開かれました。多数の御来店に店員一同、誠に感謝しております。さて、お次は鉄拳3、3on3大会を企画中!! 6月28日開催予定なので、もう終わってるでしょう。			

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	16,157,200	EMO	ALL イエロービースト
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,621,400	Bob	ALL ジョー東
3	ストリートファイターⅢ	3,540,000	Bob	ALL ケン
4	メタルスラッグ	1,590,400	H!K	ALL
5	ストリートファイターEX plus	2,405,400	I♡T	ALL ベガ使用
6	タイムクライシス	11'85"05	NAKOTO	
7	電車でGO!	202,0km	XYZ?	東海道本線
8	ヴァンパイアセイヴァー	658,200	H・K	ジェダ ALL
通信欄	●Bob君、いつもありがとう。ヴァンパイアセイヴァーでもすごいスコアをだしてください。最近スコア申請が少なくなっています。すべてのゲームでハイスコア、タイムアタック募集中です。店員までお気軽に！　三百院　帝			

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,738,300	NST－まさやん	ALL　神龍拳
2	鉄拳3（吉光）	1'12"76	K.N	ALL
3	鉄拳3（仁）	2'10"48	TAE	ALL
4	鉄拳3（ジュリア）	2'55"91	TAE	ALL
5	鉄拳3（ファラン）	2'35"41	HWO	
6	鉄拳3（シャオユウ）	1'56"28	K.S	ALL
7	プラスアルファ	6,282,400	NST－にっき～	4－7
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック）	1,587,200	犬	ALL　ストレートギース有
通信欄	●バーチャファイター3が50円3本先取になりました。対戦が好きな方は、明大前にお越しください。鉄拳3、ヴァンパイアセイヴァーもバリバリ対戦稼働中です。			

AMファクトリー　タイムマシン

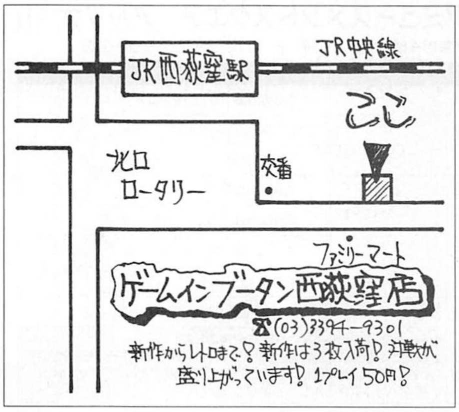
東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,114,300	「モリガンの僕」Yuu	モリガン　ALL デミトリなし
2	ヴァンパイアセイヴァー	973,100	WNX	沙・レイレイ ALL
3	鉄拳3	1'05"58	TMS3－EGOリン	ポール使用 ALL
4	U・S NAVY	1,928,140	TMS2－NUM	F－18　ALL P×3　シンクロ
5	怒首領蜂	255,780,600	ZKB－JAC	TYPE－C 2－6
6	ソルディバイト（カシュオン）	2,575,500	TMS－EGO	2－3　ボスまで 2位エキスパート
7	バトルサーキット	2,467,200	ヘッポコ　T・O	7面 シルバー使用
8	マジカルドロップⅢ	40,875,574	K.D	ひたすらモード フツウMAX36
通信欄	●祝！グラディウス外伝発売！いや～次はアーケードだと思ってたんですけどPSとは！COBRAでもグラディウス出して欲しいなぁ～コナミさん！当店のホームページ見てくれたかな?URLは http：／／pweb. aix. or. jp／~akind－ku／です。			

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX plus（サイクロイドγ）	1,170,000	141	ALL
2	ストリートファイターEX plus（サイクロイドβ）	1,414,700	アルファ	ALL
3	ストリートファイターEX plus（チュンリー）	2,235,700	LÀN	ALL
4	鉄拳3（ポール）	3'10"26	ちょいな	ALL
5	鉄拳3（シャオユウ）	3'58"18	しのぶ	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	569,000	TPCIIP	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	520,100	システムモニ太	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	584,000	デフラグ次郎	ALL
通信欄	●ただいま当店ではヴァンパイアセイヴァーの対戦が熱いです。外では毎日雨が降っていますが、これが載る頃には初夏を迎えている時期ですね、今年の夏はどんなゲームが出るのでしょうか?今から楽しみです。　by J			



ゲーセン マップ 募集中です！

詳しくは193ページです！

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'47"15	TTR	ポール ALL
2	鉄拳3	3'30"86	M☆SP	シャオユウ ALL
3	ストリートファイターⅢ	1,975,100	AXL	イブキ ALL
4	ゼビウス3D/G	639,640	K.Y	3面
5	侍魂斬紅郎無双剣	875,000	emu	服部半蔵 ALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,720,700	丹下　卍血桜	清川　望 ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,483,200	丹下　卍血桜	早乙女　優美 ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,442,700	丹下　卍血桜	如月　未緒 ALL
通信欄	●先日行なわれたemu氏の100人組もの結果は、4勝7敗でした。emu氏ありがとうございました。　セイヴァー楽しいですね。ガロンがリー※で、オルバスがマ）ンちゃんだったらもっとやり込むのに。　by　丹下　卍血桜			

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース	2'06"51	KMQ（初級・ドライ）	タイムアタック
2	スカッドレース	1'48"47	MSO（初級・ナイト）	タイムアタック
3	スカッドレース	2'28"60	D・H（中級）	タイムアタック
4	スカッドレース	2'29"02	KMS（上級）	タイムアタック
5	マジカルドロップⅢ	46,723,874	T・D（ひたすらモード）	41連・超人
6	マジカルドロップⅢ	4,470,648	T・D（すとーりーモード）	ALL・24連
7	対戦とっかえだま	2,953,500	OGP－鈴木囚(よ) R・H山口使用	8面まで・14連
8	ぷよぷよSUN	258,678	W12	ALL（むずい）
通信欄	●スカッドレースツインとマジカルドロップⅢのスコアは、かなりハイレベル。スカッド…は双璧。マジカル…は1人のスコアが抜けている。スコアラーのみなさん頑張って。当店から全国一スコアが出ることを祈って。電車でGOあります。以外と穴場かも。　by　T・E			

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	4'16"61	猪谷　英一郎	ファラン　ALL 船橋店
2	ストリートファイターⅢ	2,699,700	阿部尋宜様とその下僕帯みちあき	コン　ALL 船橋店
3	ストリートファイターⅢ	1,997,400	コーハイ	オロ　ALL 経堂店
4	戦球	2,489,530	A.O	腕前判定Lv70 98点　経堂店
5	ゲーム天国	6,337,040	やっぱり館林 T－nac	ブーペラ5面マデ 連付　船橋店
6	究極タイガーⅡ	10,175,260	R.H	1P側　ALL 連付　船橋店
7	エイリアンVS.プレデター	4,647,400	ぺん	ウォーリアALL 船橋店
8	雷　電　DX	5,424,530	桑名　寛之	初級コースALL 連付　経堂店
通信欄	●お客様ノートを一新しました。今度はイラストも描けます。ノート好きのあなた！御来店お待ちしております。（最新のネタはアニメ・声優関係が多いです。模型ネタというのもあります。ゲームネタは・・・あれ?）			

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F&B1F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	960,700	PAN	ガロン ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	927,500	SRU	フェリシア ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	822,000	ROZ	モリガン ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	804,100	ROZ	リリス ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	786,000	KAW	オルバス ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	757,500	ROZ	デミトリ ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー	748,300	KAW	キュービー ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	706,800	PAN	バレッタ ALL
通信欄	●現時点では、鉄拳3、ヴァンパイアセイヴァーが断トツのトップです。とくに、鉄拳3の対戦が久々に復活し、毎夜、熱い戦いを繰り広げております。これから夏休みに入ることですし、遠征するなら、是非、当店へお越しください。年中無休、ビデオ機オール50円です。			

ゲームパーク江古田店

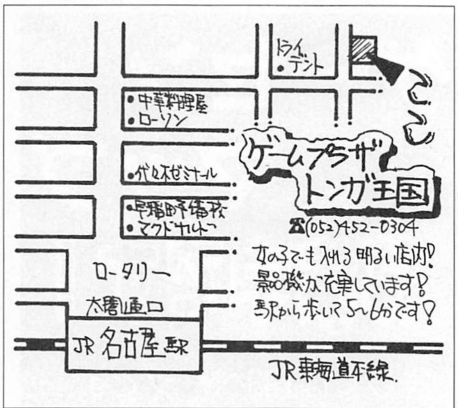
東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（モスキート）	17,557,700	「夢＋努力＝現実」だよね!　SVX	ALL残5ボ4 Ⓢ×7氷なし
2	19XX（ライトニング）	19,166,500	取りあえず申請 RCA－NST	ALL残5ボ5 Ⓢ×7
3	怒首領蜂（Aタイプ）	213,049,770	素人シューター MSA	2－6　レーザー (連)付き
4	怒首領蜂（Cタイプ）	281,810,920	G・F店員	2－6　レーザー (連)付き
5	対戦とっかえだま	3,414,800	遠征中 鈴木　美鈴㊀	ラス面　レッド ハイヒール山口
6	対戦とっかえだま	3,177,900	山形人Y.O	ラス面死亡　シン 25連鎖
7	ぷよぷよSUN（やさしい）	211,880	3面は失敗 OGP－みのり(よ)	ALL
8	19XX（震雷）	13,663,600	SVX	ALL　残×2 ボ×1残
通信欄	●ハイスコアラー求む！今回よりシステムの変更で、より多くのスコアラーに申請して頂かないとピンチ！まってます！OLDではバブルボブル、大魔界村が入荷！GPNは81冊目に突入！西武池袋線南口下車線路沿い（右方向）徒歩1分です。今回は告知の巻。　EB			

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	1'28"18	YAS	ポール ALL
2	鉄拳３	2'23"36	Y.Y	ヨシミツ ALL
3	鉄拳３	2'25"71	K	仁 ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	482,300	CAS	ガロン ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	466,000	CAP	フェリシア ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	450,000	CAS	レイレイ ALL
7	ストリートファイター EX plus	1,839,800	AS	ケン ALL
8	まじかるで～と	130,204	あとみつ	一条寺　愛弓 告白
通信欄	●ヴァンパイアセイヴァー対戦台で６台入荷しました。相変わらず鉄拳３は大盛況です。今後もVF３、ヴァンパイアセイヴァー、鉄拳３の大会など企画しておりますので、是非、みなさん一店ご来店ください。			



ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	812,900	TNS	ALL フェリシア
2	怒首領蜂(連)付	109,793,930	あきらけー。	2－3 タイプ　C
3	鉄拳３	2'06"35	UPG	ALL ポール
4	鉄拳３	2'13"01	Y・Y	ALL ジュリア
5	鉄拳３	3'00"60	NOM	ALL ロウ
6	鉄拳３	3'28"10	NOM	ALL シャオユウ
7	鉄拳３	3'39"25	Y・Y	ALL ニーナ
8	鉄拳３	3'43"38	NOM	ALL 風間
通信欄	●当店では、鉄拳３のタイムアタックや、ヴァンパイアセイヴァーの対戦が盛んに行われています。 チャレンジしてみませんか?			

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町１－43－１第一ビル１Ｆ　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	1'19"86	MR師匠	吉光 ALL
2	鉄拳３	1'35"61	KAZ８	ポール ALL
3	ストリートファイターⅢ	2,570,100	MAC	ダッドリー ALL
4	ストリートファイター EX plus	1,802,300	NOY	ガルダ
5	ストリートファイター EX plus	1,733,900	KIK	カイリ
6	バトルサーキット	3,800,000	INA	エイリアングリーン　ALL
7	怒首領蜂	106,403,100	たむら	Cタイプ
8	魔法大作戦	2,539,800	金星天国M.H	ミヤモト 2－5
通信欄	●ときメモユアハート入荷しました。今後は世界征服ロボ全国普及委員会のZOH氏の意見を聞きメモラーのプレイを見ていこうと思います。トップスケーター岐阜店にありますがこのスコアはかなり高レベルと申しております(管)氏！　初級、445169、ASH			

GAME OFF　いろは店

静岡県浜松市高丘東１－１－３　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	218,030,140	SPREAM・KCL	Cタイプ(S) 2－6
2	ソルディバイド	1,056,700	VLD	ヴォーグ
3	セガラリー チャンピオンシップ	16'10"08	野田名人会 CGZ	５周 デルタMT
4	バトルサーキット	12,960,300	Y.S	１コインALL ピンキー　天帝
5	ティンクルスター スプライツ	1,454,880	W・G・0	ヤンヤン 残機２　１cALL
6	パズルボブル３	58,770,260	じゃんやはうんこ	２、５倍
7	蒼穹紅蓮隊	24,035,499	レイヴ	ステージ６ 一号機　屠竜
8	マジカルドロップⅢ	9,999,999	623	すごろくもーど ９マス
通信欄	●怒首領蜂、２億点突破しました。日本一になれるようがんばってください。さて対戦ゲームがますます熱くなってきた今日このごろいかがお過ごしでしょうか?　こんな時こそゲームオフに来て遊びましょう。			

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神１－２－６　☎（0543）64－8102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (C－TYPE)	207,230,960	ABE－DAR	ショット　2－6 フルオート
2	怒首領蜂 (C－TYPE)	100,009,500	T・M	レーザー 2－4
3	アルカノイド リターンズ	642,550	END	50面 ALL
4	ソルディバイド (ヴォーグ)	2,114,900	TMY	２周目
5	バトルサーキット (エイリアングリーン)	27,177,700	ABE Ver Rath	ALL
6	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	21,864,700	ABE Ver Rath	ALL
7	バトルサーキット (イエロービースト)	17,868,400	ABE Ver Rath	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	934,900	神龍拳	ALL
通信欄	●体のとろけそうな季節がやってきました。 もうすぐ、Gダラ?　KOFは、まだ?　MSHvsSFは? スコアラーのみなさん、ガンバってください。			

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター EX plus	1,689,300	H・K	豪鬼
2	ネオボンバーマン	282,750	DDT	ノーマルモード
3	鉄拳３	1'50"30	MEY	ポール
4	バーチャファイター３	1'29"03	HAY	ジャッキー
5	ヴァンパイアセイヴァー	908,400	386	裏ガロン
6	中国龍	177,460	K・T	ALL
7	バトルサーキット	9,358,900	K・T	ピンクオーストリッチ
8	ソルディバイド	2,390,500	H・K	ヴォーグ
通信欄	●これからが「夏」本番って感じですね? 夏休みも近いことですし、夏休みにはたくさんのお客さまと遠勢軍をお待ちしております。 店員一同			

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２－１－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	1'51"33	ACC	ポール ALL
2	鉄拳３	2'22"51	W.A	ヨシミツ ALL
3	鉄拳３	2'55"16	LED	ファラン ALL
4	鉄拳３	3'16"43	JUNIかりん	シャオユウ ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	466,000	CPD	モリガン ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	462,000	ABC	ジェダ ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー	451,000	XYZ	デミトリ ALL
8	ストリートファイターⅢ	3,772,500	AMD	ユン ALL
通信欄	●相変わらず鉄拳３の人気はすごいです。ヴァンパイアセイヴァーも入荷時よりみなさんプレイしてくれてます。今後も、いろいろと大会等企画してますので、みなさん是非御来店ください。			

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２Ｆ　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド (カシュオン)	2,873,000	STG－福助	2－5
2	ソルディバイド (ヴォーグ)	2,793,700	STG－福助	2－5
3	怒首領蜂 (タイプC)	158,353,960	穴ウメスペシャル	2－4 ショット強化
4	バーチャストライカー２	(得失点差8－0)+8	井澄龍造	アルゼンチン ALL
5	電車でGO! (京浜東北線)	193,9km	S.F	ALL
6	マジカルドロップⅢ (ひたすらモード)	33,592,594	Y.Y	ふつうモード LV64
7	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,228,000	SEI	ALL
8	レイブレーサー (初級T.T)	6'59"239	穴ウメ君４号	12周設定 MT
通信欄	●今、チョー流行ってるのがヴァンパイアセイヴァーとバーチャストライカー２、動きがチョーリアルで本物みたいダヨ♡あとプライズマシンにチョーカワイーEVAグッズとかカナリすごいアレとか入っててチョーご機嫌ダヨ♡みんな来てネ♡（元ネタ知ってる?）			

ゲームセンター　エフワン

神奈川県秦野市今川町１－７明王ビル１Ｆ　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ガイン)	14,156,020	きゅうり	ALL
2	バトルガレッガ (４号機)	12,454,340	奥様	ALL
3	フィグゼイト (ハヤテ)	5,102,060	カス	4－7
4	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,708,100	KRS－ELF	ALL　ジョー東 SSS×14
5	X－MENvs ストリートファイター	1,832,900	島袋　子	ALL　リーダー ウルヴァリン
6	D&DⓇS.O.M (エルフ)	3,108,656	リセーネ	ALL
7	スプラッターハウス	196,800	???	ALL
8	テトリスプラス (ノーマル)	166,100	次はエキスパートにチャレンジだ!	ALL
通信欄	●スプラッターハウスとドンパチ入荷しました。 ●６月８日のストⅢ大会にエフワンから２名出場する予定です。これがのるころには結果がでてると思います。結果は来月報告します。			

Pia festa

山梨県甲府市小河原町571－１　☎（0552）43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エースドライバー ビクトリーラップ	2'36"75	もちろん　アテナだ! マスプレイヤー㊚(肥)	ハイスピード ビギナー車
2	侍魂天草降臨 (タムタム)	7'59"86	俺はナコルルやるぜ! 故　R・S　㊚	ALL
3	D&D ⓇS.O.M	2,551,260	それじゃリムルルだ! AMO　もち㊚	ALL エルフ
4	D&D ⓇS.O.M	2,615,080	夏コミはジャイコだ! ZGF－PAX㊚	ALL M・ユーザー
5	リアルバウト 餓狼伝説	1,597,400	俺はシャルロットだ! S.S㊚	ALL ホンフー
6	ファイティング バイパース	1'56"92	夏コミは中山大三郎! NGP－TEI㊚	ALL ジェーン
7	ザキングオブ ファイターズ'94	ALL	夏コミはゼンジー北京 当店３万名の皆様	クリア統一
8	ガンバレット	196,001	夏コミは　ピーチ姫と ファミコンロッキーⒻ	ALL 初級
通信欄	●ゲームの得点表示に気づいたそこのあなた！自己最高点をだして雑誌に名前を載せてみませんか?全国狙ってみるのも面白いですよ!!　ってザコの僕が書いても意味ないね。遠征可宿有●私の愛猫であるミーが先日12年の天寿を全うしました・合掌(泣)byNGP－㊙－N			

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	2'36"15	じじい	レイ ALL
2	鉄拳３	1'49"76	AS－D－AKR	ポール ALL
3	ネオボンバーマン	264,650	ARTEMIS♡"	ノーマルモード １coin ALL
4	バトルガレッガ	9,440,840	如月　涼	R－4 ７面中ボス
5	ストリートファイターEX	897,300	HIR	ブルム 豪鬼ステージ
6	スーパー上海 (ハラダイスモード)	66,500	T・H－NRH	ステージ 2－2
7	ストリートファイターⅢ	1,625,200	HIR	エレナ ALL
8	ストリートファイター ZEROアルファ	1,856,600	HIR	三本設定 ダン　ALL
通信欄	●ヴァンパイアセイヴァー入荷して対戦が超ブレイク中ナリ!!アツキ戦いをもとめてる人はぜひ来てくれ!!これがのる頃にはKOF97が出てるといいなー。Gダライアスが入ってるといいなー。あっ!!ネオジオ新作旧作含め大漁入荷中・１ゲーム50円・担当まっつう			

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武１－16－８　第１Uコーポ１F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	71,733,790	S・Yユキ	Cタイプ ２－５
2	怒首領蜂	159,255,990	参考スコア(店)	
3	ティンクルスター スプライツ	1,963,772	by　校長	１cALL ティル
4	ティンクルスター スプライツ	1,431,330	神居古潭	ステージ７ ティル使用
5	ロジックプロ	66,832	8000落ち 佐藤あげたん	ALLノーミス ローマR×０
6	ヴァンパイア セイヴァー	637,200	S・Yユキ	１cALL リリス
7	鉄拳３（クマ）	3'31"86	転がる 人喰いパンダ	フラれたから極 ・不惑（ゴフッ）
8	ヴァンパイア セイヴァー	790,800	るーうぇ､帰ってこーい by月光塚TAT。	リリス ALL＋α

通信欄　●すっかり夏です！暑いです！好評のゲーム大会は毎月第二土曜日の３時から！何の大会かはお気軽にTELで問い合わせてください♥ときメモ、エヴァ系のグッズも充実してます♥女の子も気軽に入れる店です！遊びに来てね♥　MTG鬼はまりのうさぎ山&かおり♥

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11番　ジャスコ杜の里SC１F　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,985,300	RYO中見 ケン	ギル負け 神龍拳
2	ストリートファイターⅢ	1,671,000	細谷　竜 リュウ	ギル負け 真空波動拳
3	ストリートファイター ZERO２	1,532,600	細谷　竜 リュウ	ALL 神龍拳コンボ
4	ストリートファイター ZERO２	1,385,000	細谷　竜 豪鬼	ALL 少ない。
5	ヴァンパイアハンター	1,582,400	BEE フェリシア	ラスボス負け 全EX勝ちねらい
6	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	843,300	RYO中見 キム	ALL
7	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,122,300	細谷　竜 キム	ALL ギース有り
8	ストリートファイターⅢ	1,676,000	H♡T	

通信欄　●メダルコーナーを拡張しました。

フリータイム塩尻店

長野県塩尻市広丘高出1838－１　☎（0266）53－6712

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,235,300	!!!	ALLギース無し ジョー
2	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	918,400	TRF	ALLギース有り EXマリー
3	ストリートファイター EX plus	1,676,800	?	ALL ガイル
4	ザキングオブ ファイターズ'96	691,300	T.M	ALL 怒チーム
5	D&DⓇS.O.M	1,175,995	４MO	L22 ファイター
6	バトルサーキット	1,499,900	AAA	ステジ５ ピンク
7	鉄拳３	2'88"98	417	ALL ポール
8	鉄拳３	3'16"91	KKC	ALL ポール

通信欄　●最近入荷したヴァンパイアセイヴァーの対戦が、連日白熱しております。また、店内にイラストコーナーをもうけましたので、興味のある方はお立ちよりください。同時にイラストなどの募集をしていますので、そちらもよろしくお願いします。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町１－５－１グリーンシティ３F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,965,400	MTK	ケン使用 １コインALL
2	ぷよぷよSUN	468,804	MAX　14連鎖 TOO	ふつうモード １コインALL
3	X－MENvs ストリートファイター	1,676,400	石川直弘	サイクロップス& マグニートALL
4	バーチャファイター３	2'34"18	NDA	ジャッキー使用 ２月度申請
5	レイストーム	13,248,200	YAT	16ロック使用 ７面４月度申請
6	バトルガレッガ	10,999,100	東福山アキラ	ワイルド　ABC １コイン　ALL
7	対戦とっかえだま	1,785,800	申請年月日不明! きらあっ	学園長(使)松モード １コインラスボス
8	ストライカーズ1945	1,439,200	H810/20申請 あなうめくん	スピットファイア １コイン２－７

通信欄　●暑い季節も到来、ヴァンパイアセイヴァーで熱い戦いも到来。熱気ムンムンの当店で、さわやかな汗とくやし涙を流してください。御来店お待ち致しております。
　ハイスコア申請者！お気軽にスタッフにお申し付けください。

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－１　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー （デミトリ）	619,200	T.N	ALL連・必なし １クレジット
2	バトルサーキット （キャプテンシルバー）	569,600	ROS	５面　連・必なし １クレジット
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ダック）	1,380,900	YKI	ALL連・必なし １クレジット
4	X－MENvsストリートファイター （チュンリーナッシュ）	1,551,600	T.H	ALL連・必なし １クレジット
5	ゲーム天国　タイムアタックモード （Z－DYNE MkⅡ）	6,177,160	FNL	ALL連・必なし １クレジット
6	マーヴルスーパーヒーローズ （アニタ）	3,015,200	RBS	ALL連・必なし １クレジット
7	ワンダーボーイ モンスターランド	4,635,500	T.K	ALL連・必なし １クレジット
8	パズルボブル	22,086,780	FNL	ALL連・必なし １クレジット

通信欄　●もうすぐ夏！夏休み♡そこでお問合わせの多い！夏休み限定！営業時間をお知らせします。朝９時～夜８時の11時間営業です。なお毎朝９時より「早おきはドリンク１コのオトクです？」キャンペーンを実施予定！詳しくは店内ポスターを見てチョンマゲ！　by　店長

詳しくは193ページです！

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町２－253－１　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー （バレッタ）	739,600	B³　T・F	ALL なんか出た
2	ヴァンパイアセイヴァー （ジュダ）	786,400	岩原研二	ALL　?キャラ の名前は何?知らん
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （テリー）	1,510,700	岩原研二	ALL　まだまだ いける（本当?）
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （舞）	1,286,500	トヤマル	ALL まだいける
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （キム）	1,187,800	DJ²acky	ALL　トヤマル 君再びサヨナラ～
6	ストリートファイターEX （ケン）	1,515,800	トヤマル	ALL 150万や!
7	ソルディバイド （ヴォーグ）	1,704,800	YMK	１c　２－４ まぐれ
8	セガラリーチャンピオンシップ （デルタMT）	16'10"57	野田名人会CGZ	ALL　５周

通信欄　●夏です！カメ虫の季節です！今年も大量発生するのでしょうか?むしむしした季節をぶっ飛ばす様な、超協力なハイスコア募集しています。雑記帳の方も、記入者募集中！ゲームだけにこだわらず、いろんなことに使ってくださいね。　by　洋ゲー、軍事マニアの鳥老人井上

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－１　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 （Aタイプ）	85,518,700	SKA☆MDK	２－４
2	怒首領蜂 （Bタイプ）	68,575,090	SKA☆SHC	２－３
3	怒首領蜂 （Cタイプ）	103,535,460	SR平－MNT12	２－５
4	ストリートファイターⅢ （ヤン）	3,813,300	IKQ－LKS!	ALL(連) P×11
5	ストリートファイターⅢ （ケン）	3,066,900	IKQ－LKS!	ALL(連)
6	鉄拳３ （ヨシミツ）	1'44"25	イカQこないシクシク	ALL
7	鉄拳３ （ポール）	1'59"28	最近不調すぎる! IKQ－LKS	ALL
8	魔法大作戦 （ミヤモト）	1,773,980	..J	２－２

通信欄　●さあ夏だ！ヴァンパイアセイヴァーの対戦が熱い、夏の太陽よりも熱いぜぇ。老若男女みな集れ！そして対戦しよう！きっと暑さも倍増さ（嫌かも）怒首領蜂もあるぜぇ（たぶん）一度「あそび天国」に来てね。本物のSR平、もといSRTでした。来週?も見てね。

コインハウス　M&M

長野県小県郡丸子町東内3024－１　☎（0268）42－7252

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	572,100	Mr.J	ジェダ ノーマルより１UP
2	ヴァンパイアセイヴァー	720,600	やまもと	フェリシア ノーマル
3	ストリートファイターEX	1,192,200	007コバヤシ	ケン使用 ゴウキ有り
4	バブルメモリーズ	7,496,000	マルヤマ	ノーマル
5	鉄拳３	2'35"25	Mr.mm	キング ノーマル
6	鉄拳３	2'01"55	Mr.mm	風間　仁 ノーマル
7	アルカノイド リターンズ	574,860	イチカワ	ノーマル 最終面いかず
8	戦球	1,734,360	MARUYAMA	ふつう10連鎖 ノーマルモード

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァーが入りました。まだ、高得点はでていません。
　鉄拳３の記録もあまり伸びていません。
　戦球ですが、私がはまってしまい記録を、出したのですが、すぐにパズル名人に抜かれてしまいました。この記録を破れる方募集中！

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄１－２－６　名宝会館B１F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド	1,014,000	クリアできねー END	ST７ カシュオン
2	ソルディバイド	934,100	ナイスブラザー	ST?　イフター ヴォーグ
3	アルマジロレーシング	45"25	Macco	スプリント ボーリング41点
4	アルマジロレーシング	39"96	鍛冶屋	スプリント ボーリング４点
5	アルマジロレーシング	44"06	鍛冶屋	障害 ボーリング46点
6	ヴァンパイアセイヴァー	654,700	ねころけみさと	ALL　３本設定 フェリシア
7	パズルボブル３	576,936,740	穴ウメでゴメン SOLID－S.S	ALL　２－５ 表
8	ヴァンパイアハンター	1,???,500	１年ぶりじゃこんなもの　ふぇすた	ALL　３本設定 フォボス

通信欄　●当店では、毎週火曜日の午後２：00～２：30と午後８：00～８：30の間、対戦台を全て無料解放しています!!ぜひ遊びに来てくださいねー！なお無料解放が終了した後は、対戦本数がMAXになるぞ!!

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,009,100	山本さーん	片桐
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,386,100	はちころ	詩織ALL
3	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,011,300	静岡からこんにちは あまちん	鏡
4	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,111,900	しっぷうだいすけ	如月
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,462,900	ハイパードリンク	美樹原ALL
6	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,102,300	うっちー	朝日奈
7	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,347,600	帝国元帥だいすけ	古式ALL
8	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,339,900	としゆき	早乙女ALL

通信欄　●詩織、美樹原以外は、初期ハイスコアを100万にしました。まだまだイケます！我こそは、と思う人は是非チャレンジしてね。
　７月21日（祝）第５回ぱずるだま大会を行います。遠方からのエントリーも大歓迎！素敵な賞品を用意してお待ちしております。

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－１　☎（025）373－6034

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	21,072,100	IMF	イエロービースト ALL
2	ソルディバイド	2,152,500	CAP－AB.	カシュオン ２－３
3	ネオボンバーマン	268,650	正義	ノーマル ALL
4	マジカルドロップⅡ	2,483,270	KAI	マジシャン テンパランスまで
5	GTI CLUB	1'49"448	安地無用! （サイドブレーキ必用）	上級コース 犬（スーパーカー）
6	鉄拳３	6'57"41	CRN	クマ ALL
7	ストリートファイターⅢ	2,028,000	K・Y	ダッドリー ALL
8	電車でGO!	151,8km	IMF	山陰本線EX ALL

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァー、GROOVEONFIGHTなど新作入荷しました。セイヴァー熱いです。週末は鉄拳同様止まりません。それと、セイヴァー、鉄拳スコア募集してます。アツイスコア待っていますので、どんどん申請してください。ヨロシクお願いします。

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1－7－5　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	115,175,200	えも	2－6　Cタイプショット強化
2	鉄拳3	2'44"88	D.G	吉光
3	ストリートファイターⅢ	2,693,800	石丸	1cALLいぶき永久コンボ使用
4	ストリートファイター－EX plus	2,047,500	亮	ブレア1cALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,445,400	エ・ル・フ	古式　1cALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,714,000	エ・ル・フ	ジョー　ALL HOLY
7	ヴァンパイアセイヴァー	698,400	HOS	ジェダ
8	SONSON	1,946,310	えも	

通信欄　●コミュニケーションノートできました。カウンター横の机においてあります。御来店の際には、ぜひ何か書き込んでください。当店の場所は、近所の人も気付かないようです。近鉄河内山本駅から北、1Fがコンビニのビルの「2F」です。　by KCZ

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（カシュオン）	2,757,500	針担当 ESL－K.Y（船長）	1c 2－3 同
2	ソルディバイド（ティオラ）	2,709,300	ブロッキング重要 ESL－M.K（愛戦士）	1c 2－3 同
3	レイストーム（R－GRAY－2）	27,150,500	HYAKU－TTJ会長	1c ALL 同
4	バトルガレッガ（ガイン）	14,012,670	ひさびさ!・H	1c ALL 連
5	鉄拳3（ジン）	3'45"18	ガンジャックラブリ－MAX－C	1c ALL
6	鉄拳3（クマ）	4'16"77	ジャンポール	1c ALL
7	D&D®S.O.M（シーフ）	3,343,099	古川君、見てるか?俺仕様人	1c ALL 川町村赤竜氷
8	D&D®S.O.M（緑エルフ）	2,823,676	やっぱ基本は緑エルフでしょ SGN	1c　初ALL! 川腐村赤竜氷

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァーの対戦が毎日盛り上がっています。
対戦レベルの方も（常連を中心に）かなり高いと思いますので、うでに自信のある方は、ぜひ遊びに来てください。スコアラーも只今大募集中です。　BY。"今回のモリガンつらいッス" SGN

アミューズメント・アスリート

三重県津市上浜町1－254　☎（059）222－1523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（修羅、ナコルル）	6'08"93	たく	ALL
2	パニッシャー（パニッシャー）	7,329,400	吉	ALL
3	アウトフォクシーズ（ブッディ・ドゥ）	13,689,000	えびす君	ALL、P×4
4	バトルサーキット（イエロービースト）	29,166,200	NMR－ミッチー長	ALL　残×0 コイン5010
5	バトルサーキット（エイリアングリーン）	27,591,700	SKM－地上絵	ALL、残×1 コイン4223
6	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	918,900	参考ロリータゲーマー ミッチー君	ALL
7	ロジックプロ	33,210	えびす君	ALL
8	スプラッターハウス	226,300	のびすけ	ALL、残×2

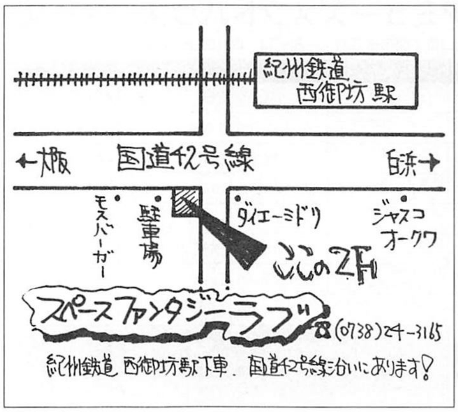
通信欄　●今回からハイスコア2に参加することになりましたアスリートです。閉店した近所のニュースターの元常連の方も加えて、とても熱くなってます。鉄拳3、ストEXプラスは勿論、当店自慢のレゲーがみなさまの御来店をお待ちしています。1プレーも50円になったよ。

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップⅡ	1,692,614	緒方　沙耶	ストーリーモード ハングドマン使用
2	マジカルドロップⅡ	5,473,526	緒方　沙耶	すごろくモード 1c　19マス
3	電車でGO!	165.5km	Reira	1コイン　ALL 上級　山手線
4	電車でGO!	186.9km	Reira	1コイン　ALL 京浜東北線
5	大牌砦	1,726,430	Y・OあんどK・O	1コイン 22面
6	鉄拳3	2'59"33	井上隆由紀 2分は切る!	ニーナ　クマ登場 1コイン　ALL
7	マジンガーZ	2,484,880	へぼすぎ!のKAクン	1コイン 5面まで
8				

通信欄　●もうすぐ夏ですね。和歌山に来られましたら、是非、タイトーイン和歌山にもお立寄ください。毎月楽しいイベントを行っています。イベントにも参加してみてください。



ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	832,400	清田義と（慢性貧乏性男）	ALL ターボ3
2	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	812,300	A.M（慢性対戦中悪魔症男）	ALL ターボ3
3	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	809,500	A・M	ALL ターボ3
4	ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	720,300	かーばた（慢性貧乏性男PartⅡ）	ALL ターボ3
5	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	719,300	落武者（慢性長髪症）	ALL ターボ3
6	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	684,000	A.M	ALL ターボ3
7	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	676,500	A.M	ALL ターボ3
8	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	670,100	A.M	ALL ターボ3

通信欄　●セイヴァーええなぁ、めっちゃイケてるでこれほんま。何がて、やっぱシステムもそやけど、ミョーに笑えるキャラの個性が、もろ関西向けやね。さすが大阪本社のカプコン、やることがちゃうね。あと、VF2、VF3が各2台になったんで対戦しに来て～な～。

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹森ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE－B－S）	237,803,670	働き蜂	2－7
2	怒首領蜂（TYPE－C－S）	124,674,550	進歩率2%　OGK－TFM－0011	2－6
3	ソルディバイド（カシュオン）	2,904,400	井谷蜂	2－4
4	ソルディバイド（ティアラ）	2,340,000	1016オ フ ェ チ ESL－M.K（川田）	2－1
5	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,701,000	KGU－WOR	ALL
6	ストリートファイターEX（アレン）	1,316,200	J.A	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	1,478,900	山口雄嗣	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（双角）	1,305,400	D&D2のせてもいいの?不用品けんけん	ALL

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァー4台入荷しました。対戦2セットノーマル台2セット。CPU戦がしたい方はぜひアミューに遊びにきてください。鉄拳3もノーマル台があります!!
バトルサーキット4人同時プレイ台もあります。

アミューズメントワールド　モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（C－タイプレーザー）	65,487,430	Joupiuss.	2－3 レーザータイプ
2	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,612,060	日本だす	ラスボス
3	鉄拳3（LAW）	3'26"00	来栖川	ALL
4	バトルサーキット（イエロービースト）	16,038,600	ZAP	ALL 天帝クリア
5	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	959,600	DAN	ALL 隠しボスクリア
6	ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	765,200	マルチ	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（Q・Bee）	534,000	神岸	ALL
8	X－MENvsストリートファイター（ウルヴァリン・ローグ）	2,400,400	Joupiuss.	ALL

通信欄　●みなさま、コンニチハ♡今月は、アニメ商品情報です。「綾波」ポップにつづいて「サクラ大戦」特大ポップが入荷しております♡その大きさは「綾波」ポップの2倍!デカイ!気になる値段のほうは、6800円と綾波より1,000円安いのだ!ほしくなったら買いに来てネ

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,351,900	ハヤシバラ～+1	ALL
2	鉄拳3（ポール）	1'09"63	松山	ALL
3	鉄拳3（吉光）	1'30"46	ワイバリストJun	ALL
4	バトルサーキット（シルバー）	4,575,960	バトルサーキットの狼じゅんじ	ALL
5	バトルサーキット（ブルー）	3,620,800	元キオスクレディーの岩ちゃん27才	ALL
6	レイストーム（R－GRAY1）	10,834,500	世界の終り	8面
7	ゼビウス3D/G	1,623,520	あそび人てつや	5面
8				

通信欄　●最近従業員の間でダイエットが流行ってるんですが、何かいいダイエット方法があれば教えてほしいのスケ。
高野さま、ご結婚おめでとうございます。ヒューヒュー。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	807,400	IFS－GMT－M.O	モリガンALL
2	ヴァンパイアハンター	2,744,100	IFS－GMT－M.O	モリガンALL
3	グルーヴオンファイト	883,500	IFS－MDS－YAN	ラリー、クリス ラスト負
4	ソルディバイド	1,115,600	IFS－T.H LofN	カシュオン 1c
5	ティンクルスタースプライツ	2,982,097	IFS－T.H LofN	メヴィウス ALL　連付き
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,459,800	IFS－MDS－YAN	テリー　ギース付 ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー	558,400	IFS－MDS－YAN	バレッタ ALL
8	X－MENvsストリートファイター	1,136,200	IFS－GMT－M.O	ウルヴァリン サイクロプス

通信欄　●穴うめスコアが多くて悲しいっす。セイヴァーの対戦が結構もり上がっています。突発的に旧作が入っていたりするので（これ書いてる時点でハンターとKOF96）興味のある人は遊びに来てやってください。　by 店長©

プレイシティ　チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（カシュオン使用）	2,205,700	飛びつきアキレス腱固から回転アキレス腱固	〈マスター〉2周目2人目ボスまで
2	ソルディバイド（ヴォーグ使用）	2,039,100	S.W	〈君主〉2周目まで
3	ソルディバイド（ティオラ使用）	1,434,400	掌握から腕挫腹固そして股裂き腕十字固	〈ウォーロック〉2周目2人目まで
4	鉄拳3	1'19"71	S.T	ポール使用 ALLクリア
5	怒首領蜂（TYPEA）	52,885,710	DDI	2－5まで MAX197
6	怒首領蜂（TYPEC）	98,635,920	F.T	2－5まで MAX386
7	バトルサーキット	3,592,600	気さくなダークサイド	天帝までイエロービースト使用
8	バトルサーキット	3,737,800	めぞ。	天帝までキャプテンシルバー使用

通信欄　●最近ゲーメストを見て来てくれる方が増えたように思います☆ありがたいことです～☆遠征歓迎☆もっと増えてくださ～い（へへ）ハイスコアラーも急募（笑）情報交換も歓迎!!とりあえず、「いっちょ来～～～いっっ!」てな感じでス☆　店員B氏&氷室

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,495,880	いじゅ	ALL Gバット
2	鉄拳3	2'37"36	K.O	ポール ALL
3	マジカルドロップⅢ	1,158,050	香月　ひろ	
4	X－MENvsストリートファイター	2,319,700	うな重	STAGE8で死
5	パズルボブル3	21,159,020	橘　華燕	かんたん　ALL マリナ
6	パズルボブル3（1人で対戦、1人でパズル）	33,227,290	HYO－劇前　桂	かんたん ALL
7	バーチャファイター3	1'56"43	橘　華燕	ALL　パイ
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,411,200	MM	ALL　テリー

通信欄　●パズルゲームは女性の方がたくさん来店しています。
ハイスコアラーを募集していますのでどんどん来店をお願いします。

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内４－４－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX plus (ガルダ)	2,066,900	ガイル３世	ALL G掲載　21回
2	ストリートファイターEX plus (ほくと)	1,830,800	ガイル３世	ALL G掲載　22回
3	鉄拳３ (ポール)	2'30"58	アニマル・ スピリチア	ALL G掲載　13回
4	鉄拳３ (ロウ)	3'02"26	アニマル・ スピリチア	ALL G掲載　14回
5	ストリートファイターⅢ (リュウ)	2,447,100	N.O.R	ALL G掲載　初登場
6	ストリートファイターⅢ (ダッドリー)	2,439,300	フランケン・ シュタイナー	ALL G掲載　45回
7	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,283,400	ジョジョゼゼ　III	ALL G掲載　６回
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (犬)	1,793,400	ジョジョゼゼ　III	ALL G掲載　７回

通信欄　●このハイスコアの〆切り日の８日、外はまるで“ツイスター”でも来たのかと思う程の大荒れの天気！店内では、ヴァンパイアセイヴァーの対戦で大荒れ！鉄拳３、ストEXプラスもキャラが増え、対戦がスーパーヒートUP！ハイスコアも出してくれェ～ッと!!

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473－10　☎（0852）28－5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,514,900	D.O	ALL ケン
2	ストリートファイターⅢ	2,160,400	GUN	ALL オロ
3	ストリートファイターⅢ	2,044,500	ツヨシ	ALL リュウ
4	ストリートファイターⅢ	1,438,000	D.O	ALL ダッドリー
5	侍魂天草降臨	8'21"84	D.O	ALL 覇王丸(羅刹)
6	侍魂天草降臨	9'57"83	ツヨシ	ALL 覇王丸(修羅)
7	ヴァンパイアセイヴァー	みんなやってネ!		
8				

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァーが入荷したので、みなさまのレベルの高いハイスコアトライアルをお待ちしております。尚当店でSS版同級生２を買うとウレシイおまけが付いて来ますのでヨロシク！

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町１－１－８　FANIQ岡山B１F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン	12,933,660	㋟ わーい。	１cALL
2	テトリスPLUS	246,500	Ackky	１cALL おっさん
3	ストリートファイター EX plus	1,995,000	KIN 田中(仮)。	１cALL ゴウキ
4	マジカルドロップIII	6,832,188	SAR－風樹・ KOJ「達人」です。	Lv.79まで ひたすらモード
5	ぷよぷよSUN	123,056	ZZZ	ふつうモード 15連鎖。
6	上海３	101,600	X－JAPAN	
7	ストリートファイターⅢ	1,527,700	路上格闘者。	１cALL ヤン
8	鉄拳３	2'10"23	路上格闘者。	１cALL シャオユウ

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァー、起動!!それに呼応するかのようにヴァンパイアハンターも覚醒！熱きダークストーカー達よ！パンキーズに集え！ときめきメモリアルおしえてYourHeartも大好評稼働中!!プリクラNewバージョン入荷。（ハイスコアラー急募）

ゲーム　ストリート

愛媛県西条市大町1699－４　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	23,095,849	先達のブリオ	屠竜 ALL
2	バトルガレッガ	10,643,890	S.H	チッタ ７面中ボス
3	テトリスプラス	176,500	NAB	パズルモード ノーマル
4	ストリートファイター EX plus	2,516,200	エヴァマスター まっと	ゴウキ ALL
5	鉄拳３	1'23"23	SoDoM改	吉光 ALL
6	鉄拳３	2'10"21	JOE	ポール ALL
7	鉄拳３	2'21"45	Y.H	風間　仁 ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	864,000	SoDoM改	レイレイ ALL

通信欄　●最近ハイスコアの集まりが悪くなった、セイヴァーが入って対戦が盛り上がって楽しいとは思うけど、担当者としてはもう少しハイスコアの方に力を注いでもらいたいと思っております。

アミューズメントハウス　マイズ

山口県下関市横野町１－20－16　☎（0832）58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	761,600	ZBL	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	860,000	TAB	35人抜き
3	ヴァンパイアセイヴァー (キュービィ)	794,900	END	ALL
4	鉄拳３ (ジュリア)	1'52"48	END	ALL
5	鉄拳３ (ゴルド)	3'32"51	MON	ALL
6	鉄拳３ (吉光)	2'00"91	BBC	ALL
7	バトルサーキット (イエロービースト)	25,515,900	DAN	ALL
8	ストリートファイターⅢ (ケン)	3,119,800	すみれ大戦Bセット ROZ　買って	ALL

通信欄　●タイトーさんGダライアス拝見しましたよ。入荷確定
小倉のオリンピアさん。なぜプリクラハウスになってるんだ・・・（涙）
鉄拳３　新キャラ使いたいプレイヤー期待して来店OK　お待ちしております。
P. S. 常連のみなさん対戦で僕をいじめるのはやめよう！　by　いじけむし店長

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185－１　☎（086）279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タンブルポップ	1,004,600	みきちゃん♡	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	938,400	BAD	フェリシアALL 隠しボス有り
3	ヴァンパイアセイヴァー	891,500	BAD	ガロン　ALL 隠しボス有り
4	バーチャファイター３	2'40"65	パチプロT.M	JACKY
5	ダートダッシュ	4'59"30	TRF	初級車　MT ジャングル
6	鉄拳３	3'36"33	BAD	JULIA
7	鉄拳３	4'23"21	E－100安藤	KUMA
8	鉄拳３	5'17"20	BAD	GUNJACK

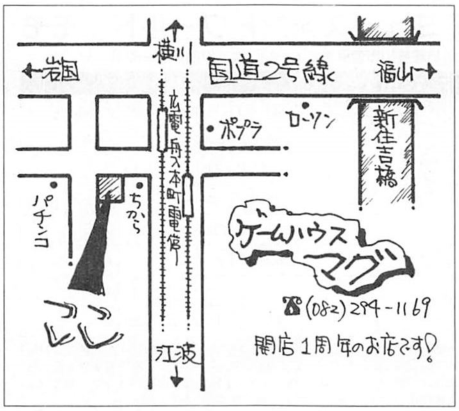
通信欄　●みんな対戦だけじゃなくてスコアも出してね。
店長の穴うめスコアは出したくないからさ。
ところでゆきさんとまりは遊びにおいで。

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋２－34－３　苺ハウジング２F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	154,208,930	WAN	HIT570 C－S　２－５
2	ソルディバイド	2,413,400	BIG	カシュオン ２－４まで
3	紫炎龍	26,967,160	D.M	16－１まで
4	バトルガレッガ	9,963,060	HGS－KAX?	ミヤモト
5	バトルガレッガ	8,506,920	FLGS－アルフ	１号機
6	D&D®S.O.M	30'24"	キキ?with ニオーン軍団	MMECパーティ
7	バトルサーキット	10,848,400	NIO黒帽子	１C ALL イエロービースト
8	ヴァンパイアセイヴァー	祝ダンシング　100P	中佐、HGS－ありす その他大勢	コードネーム パラッパ

通信欄　●大学を卒業して（または県外の大学に行った人）ここを去って行ったみなさん、お元気ですか？また、夏休みの間にでも遊びに来てくださいな。お待ちしています。



ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド	2,834,400	「増木ビデオまわせ」 DDT	２周目　４面 カシュオン使用
2	ストリートファイターⅢ	2,475,700	「ストⅢ大会２連覇」 Dee	ユン使用 ギルに負け
3	ヴァンパイアセイヴァー	573,500	「対戦大会　開催中」 IBO	レイレイ使用 ALL
4	バーチャストライカー２	+10	「対戦もおもしろい」 BRA	ブラジル使用 FINAL
5	グルーヴオンファイト	676,200	「君は花火を見たか」 CBB	火澄×２使用
6	ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96	959,200	「このスコアは凄い」 J.M.	ボガード兄弟 京使用ALL
7	コラムス'97	9,999	「遅れてスイマセン」 てとさん	Lv1000 ハード・名人
8	ファンタジーゾーン	6,058,000	「名作ゲーム稼働中」 ???	13面まで

通信欄　●もうすぐ夏休み
学生の皆様・常連のみなさま、今年の夏もハイテクセガ廿日市は充実のゲーム&プライスでお待ちしております。
（あなたはマルチ派？それとも来○川先輩派？　両方♡なHIR）

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	14,466,490	BRG	ガイン １C ALL
2	バトルガレッガ	14,329,320	NSA	ボンナム １C ALL
3	怒首領蜂	97,666,850	BRG	TYPE　２－５ レーザー１CALL
4	怒首領蜂	236,039,800	FTC－MIY	
5	蒼穹紅蓮隊	33,720,832	KAZ	トリュウ １C ALL
6	アルカノイド	625,060	SGF－SHT	表50面 １C ALL
7	アルカノイド	153,670	SGF－SHT	裏60面 １C
8	ストリートファイター EX plus	1,860,900	CIS	裏ほくと １C ALL

通信欄　●新学期になり、お客様の顔ぶれもかなり変ってきました。それでも、毎日来てくださる常連のハイスコアチャレンジャーの方々もいて、心から、感謝しております。ヴァンパイアセイヴァー、鉄拳３もみなさまハイスコア目ざして、頑張ってください。　by　たよりない店長M

ゲーム　えの木

高知県高知市旭町３－104　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップIII	10,017,292	つっちー♡	名人　28連鎖
2	マジカルドロップIII	9,269,982	フール	名人　28連鎖
3	怒首領蜂	317,259,180	LAOS－長田仙人	２周ALL Aタイプ
4	ヴァンパイアセイヴァー	608,200	TMS	ススカッチ ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	790,800	S.W	ジェダ ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	896,000	S.W	ジェダ ALL
7	鉄拳３	1'46"15	J.R	吉光 ALL
8	鉄拳３	2'25"30	PT	ポール ALL

通信欄　●ゲームえの木朝倉店オープン!!（３号店ではなく朝倉店です）
JR朝倉駅を降りて左へ、徒歩１分です。
えの木特製バーガーも売ってます。ぜひお立寄りください。

アミューズメントZiZZ　大竹駅前店

広島県大竹市新町１－２－３大竹ニチエービル１F　☎（08275）３－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	電脳戦機バーチャロン	1'52"80	MSO－08－ユン	ALL ライデン使用
2	マジカルドロップIII 〈ひたすらモード〉	9,626,440	Y.T	26連鎖　名人 フツウスタート
3	戦球 〈腕前判定モード〉	5,253,950	SIN	L99 玉1859
4	ダライアス外伝 (Vゾーン)	10,799,900	JT	ALL 残４B４キャ６
5	ダライアス外伝 (Yゾーン)	10,088,290	DEX	ALL 残４B１キャ３
6	ストリートファイター EX plus	1,901,800	ARK	ジャック使用
7	ストリートファイター EX plus	1,869,600	SSS	プルム使用
8	ストリートファイター EX plus	1,843,000	TAB	ベータ使用

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァーが入荷しました。おもしろいですね。
MSO－01－おーさま氏御来店ありがとうございます。
しかし、スカッドレースがないので申し訳なかったです。
LIE君へFAXありがとう。お礼が遅くなってゴメン。

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは下を見てね！

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	701,700	コンビニ行こっか!! AOI　何買うの？	1CALL きゃる〜んリリス
2	ヴァンパイアセイヴァー	743,000	VAL	1CALL バレッタ使用
3	ヴァンパイアセイヴァー	779,000	野生にはほど遠い MTL	1CALL ガロン使用
4	ヴァンパイアセイヴァー	728,300	出たな!!クインビー ヤッホー　AOI	1CALL Q－Bee使用
5	ヴァンパイアセイヴァー	831,200	オッス、オラ フェリシア　ACO	1CALL フェリシア使用
6	ヴァンパイアセイヴァー	757,200	最悪MTL チョーベリーバァット	1CALL デミトリ使用
7	ライデンファイターズ	46,361,130	点数稼ぎマニア GNN(は)　あと70万	1CALL ジャッジスピア
8	ストリートファイターⅢ	2,300,600	井形	1CALL ユン使用
通信欄	●今年もウチのゲーセンは熱いゲーセンになりそうだあ。しかし客の熱気であつい分けではないぞ!!クッ、クーラーが・・・ヒー暑すぎるっ!!それから最近、たまごっちにふりまわされてるぞ〜！　こんなんでいいのか　by　おやじっち			

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11　☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット（エイリアングリーン）	23,215,400	UME	1CALL
2	バトルサーキット（イエロービースト）	31,545,300	ダニエル(谷)	1CALL
3	バトルサーキット（キャプテンシルバー）	11,195,800	ダニエル(谷)	1CALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	889,800	UME	1CALL 乱入キャラ㊒
5	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	942,700	今朝のKAS	1CALL 乱入キャラ㊒
6	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	739,100	今朝のKAS	1CALL 乱入キャラ㊒
7	ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	497,500	UME	1CALL 初クリア♡
8	ネオボンバーマン（ノーマルモード）	243,700	UME	1CALL
通信欄	●原さん、ストⅢやってますか？ 強くなったら遊びに来てください。僕の事は忘れないでね。　by　バイソナーっス			

ゲームイン　ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'58"00	ZZZ－田仲君パターン㊒、ふくバンザイ!!	1CALL レイ使用
2	怒首領蜂	144,143,600	KAZ－帰って来たヤンマーMAX411	1C2－5 Cタイプショット
3	ストリートファイターEX plus（新バージョン）	2,631,000	プラスになってすぐのスコア全一とれたかも	1CALL ロダーク使用
4	ネオボンバーマン	272,150	LOR－ノーマル かってにゴメンTER	1C 詳細不明
5	ぷよぷよsun（ふつう）	748,648	元宮崎アルルー NHK	1CALL MAX16連載
6	鉄拳3	2'24"28	ABE ヨシミツ	1CALL 吉光使用
7	ストリートファイターEX plus（新バージョン）	2,372,500	ガルダ使用 穴ウメ大変！	1CALL
8	ストリートファイターEX plus（新バージョン）	2,253,300	カイリ使用 穴ウメ大変2号	1CALL
通信欄	●最近、スコアラーがいない。対戦もいいけど・・・・とにかく、ゲームインナハⅡのメインスコアラーが二人もいなくなるとボードがさみしいっす。福岡で頑張っているMIY－FTCと神奈川へ行ったUNE君帰って来てスコア出してくれ!!　担当者　照屋よりオワリ			

WING CLUB

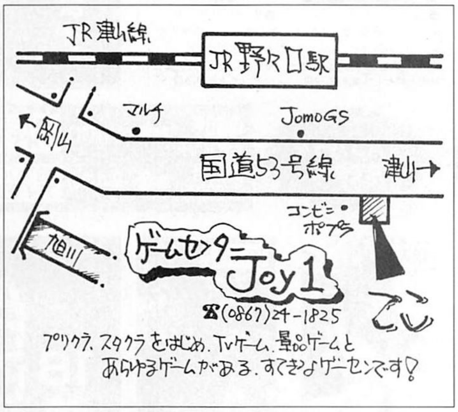
佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地1F（中）　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	6,638,200	8年ぶり!!	1C ALL(連) 5機没
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,743,300	えっぐ	ジョー東 1C ALL
3	鉄拳3	1'12"65	KOH	吉光 1C ALL
4	鉄拳3	1'09"40	えっぐ	ポール 1C ALL
5	鉄拳3	2'46"11	BON	パンダ 1C ALL
6	バトルガレッガ	14,589,710	おちまくり オチ夫	1C ALL(連) 4号キトリ250
7	バトルガレッガ	12,778,280	初クリア！ 目標1,300万	1C ALL(連) チッタトリ129
8	バトルガレッガ	10,666,020	ななしのごんべえ	1C ALL(連) ボーンナム
通信欄	●このスコアが掲載される頃には、KOF97も入荷され、対戦も盛り上っていると思います。これで7月のゲーム大会は97に決定。近くの方で参加したいと思われる方、7月の第四日曜日、午後2時迄に当店へご来店ください。上位3名迄金銀銅メダルが有ります。			

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (連)(必)無し	2,182,200	GMC. DURAN	1C ALL ケン
2	ストリートファイターⅢ (連)(必)無し	2,130,800	GMC. DURAN	1C ALL ダッドリー
3	ストリートファイターEX (連)(必)無し	1,386,600	GMC. DURAN	1C ALL ゴウキ
4	ストリートファイターEX (連)(必)無し	1,184,000	GMC. DURAN	1C ALL リュウ
5	ライデンファイターズ (連)付き	49,021,490	GMC. DURAN	1C ALL スレイブ
6	バトルガレッガ (連)無し	11,431,020	GMC. DURAN	1C ALL ボーンナム
7	ツインコブラ (連)付き	5,155,590	GMC. DURAN	AREA　611
8	ティンクルスタースプライツ (連)無し	1,626,360	..Q	1C ALL メヴィウス使用
通信欄	●最近対戦ゲーが楽しくないのよねぇ〜。（チキンが多いからそれともゲームが○しくないから？）楽しく対戦できるよう環境を作らないとダメなのですかねぇ〜？御意見ください。　by　店長より			



ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町1－1－5　☎（0975）32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（カシュオン）	3,028,700	新生F友会花屋OBQ 6月8日	2－5
2	ソルディバイド（ヴォーグ）	2,744,900	新生F友会ACE－K 6月6日	2－4
3	ソルディバイド（ティオラ）	2,335,800	新生F友会AMG－E 6月8日	2－2
4	怒首領蜂（TYPE－B－LASER）	292,225,150	カススコア　6月5日 6ボス超ムカツク	2－7 火蜂(連)
5	鉄拳3（吉光）	59"31	新生F友会花屋OBQ 5月24日	ALL
6	ストリートファイターEX plus（春麗）	2,652,100	BOW 5月25日	ALLノーミス ガルダ有
7	ストリートファイターEX plus（サイクロイドβ）	2,096,500	S.Tトルネード 6月7日	ALLノーミス ガルダ無し
8	ライデンファイターズ（スレイブ・エイジス）	44,637,050	KAZ－AMY 6月6日	ALL (ミ)×8
通信欄	●新生F友会3名（高校生）ががんばってます、当店はスコアノートの他、フリーノート、攻略ノート（隠し技なども書いてる）などもありますので見てください。　H．Kさんの名言、「狙ってできなきゃ意味がない。」　by　あ〜ストレスたまるM・ABE			

アミューズメント　ラージ

福岡県山門郡三橋町下白町6－6　第1栄和ビル1F　☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2'09"78	3h耐久完走おめでとうby(店)　AKD	吉光　ALL
2	鉄拳3	2'22"18	実は、上の方と同一人物by(店)　JAMA	ポール　ALL
3	バーチャロン	7'00"78	6分切るのは、ムリ!! POP	ライデン　ALL 2本設定
4	バーチャファイター	2'37"14	2分は、切れそう。 XYZ	タカ嵐　ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,741,900	え？何!!　店長バリシブ!!　NAM	ジョー　ALL SSS×14
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,344,300	ギース今度シバく店長カッコイイ　えうぁ	マリー　ALL SSS×7
7	サイドバイサイド	2'06"20	目指せ5秒台?! JAMA	初級　ALL JZA80AT
8	サイドバイサイド	2'35"86	LAP50秒がきれない。MSH－K.M	超上級　ALL JZA80AT
通信欄	●スパⅡXの対戦ではるばる大集団のEVE200の常連のみなさま御来店ありがとうございました。アッと言う間にバトル99になりました。また来てネ♡6月中旬にはセイヴァーも入るんで、あと7月の第一日曜位に一周年大会やるんで詳しくは、当店まで。　by　(店)			

狙うぞハイスコア!!2の次回のメ切日は、

9月7日(日)

を予定しています。

夏休みをフルに使ってスコアを狙おう!

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!! 2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

TAMAYA特選おすすめセット！

マーブルスーパーヒーローズ vs ストリートファイターが新しく登場しました

ヴァンパイアセイヴァー ベガJR DXセット



ヴァンパイアセイヴァーPCB
ベガJR DX
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込)
¥278,000

初回 ¥26,496 初回 ¥16,452 初回 ¥12,348
¥26,200×11回 ¥14,200×23回 ¥10,100×35回

ヴァンパイアセイヴァー シグマセット



ヴァンパイアセイヴァーPCB
AV5000×1／≧8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込)
¥296,000

初回 ¥28,172 初回 ¥15,664 初回 ¥11,536
¥27,900×11回 ¥15,200×23回 ¥10,800×35回

ヴァンパイアセイヴァー ボードマスターセット

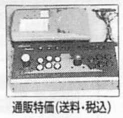


ヴァンパイアセイヴァーPCB
ボードマスター
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込)
¥286,000

初回 ¥27,852 初回 ¥14,824 初回 ¥12,376
¥26,900×11回 ¥14,700×23回 ¥10,400×35回

ヴァンパイアセイヴァー ベガJRセット



ヴァンパイアセイヴァーPCB
ベガJR
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込)
¥272,000

初回 ¥24,884 初回 ¥15,948 初回 ¥11,452
¥24,700×11回 ¥13,900×23回 ¥9,900×35回

マーブルSHvsストリートファイター ベガJR DXセット



マーブルSHvsストリートファイターPCB
ベガJR DX
特製ハーネス

通販特価(送料・税込)
¥268,000

初回¥26,176 初回¥15,012 初回¥13,188
¥25,200×11回 ¥13,700×23回 ¥ 9,700×35回

マーブルSHvsストリートファイター シグマセット



マーブルSHvsストリートファイターPCB
AV5000×1
≧8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス

通販特価(送料・税込)
¥286,000

初回¥27,852 初回¥14,824 初回¥12,376
¥26,900×11回 ¥14,700×23回 ¥10,400×35回

マーブルSHvsストリートファイター ボードマスターセット



マーブルSHvsストリートファイターPCB
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込)
¥276,000

初回¥26,432 初回¥16,289 初回¥13,216
¥26,000×11回 ¥14,100×23回 ¥10,000×35回

マーブルSHvsストリートファイタ ベガJRセット



マーブルSHvsストリートファイターPCB
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込)
¥262,000

初回¥24,884 初回¥15,108 初回¥12,292
¥24,700×11回 ¥13,400×23回 ¥ 9,500×35回

ヴァンパイアセイバー ベガJR DXセット



ヴァンパイアセイバー（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込)
¥218,000

初回¥21,212 初回¥11,244 初回¥11,250
¥20,300×11回 ¥11,100×23回 ¥ 7,800×35回

ヴァンパイアセイバー シグマセット



ヴァンパイアセイバー（ロム）
CPⅡマザー（中古）
AV5000×1／≧8000ターボ×2
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込)
¥236,000

初回¥22,952 初回¥12,924 初回¥ 9,576
¥22,200×11回 ¥12,100×23回 ¥ 8,600×35回

ヴァンパイアセイバー ボードマスターセット

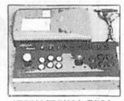


ヴァンパイアセイバー（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス
ビデオコード

通販特価(送料・税込)
¥226,000

初回¥21,532 初回¥12,084 初回¥10,416
¥21,300×11回 ¥11,600×23回 ¥ 8,200×35回

ヴァンパイアセイバー ベガJRセット

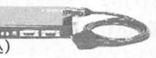


ヴァンパイアセイバー（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込)
¥212,000

初回¥21,084 初回¥10,908 初回¥ 9,492
¥19,900×11回 ¥10,900×23回 ¥7,700×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥28,800



通販特価(代引、送料、税込)
¥26,000

ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価 **¥18,800**

大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500

(PS、SSアダプター付)



MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター２対応。※15Pしかないな RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

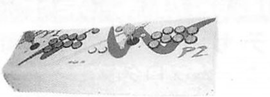
21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(電波新聞社製) ¥7,000

(3チャンネルセレクター コード付)



21P接続コード ¥4,000

VEGA JR(DX) ¥36,800



サターン用コード（2P用） ¥8,000
プレイステーション用コード（2P用） ¥8,000

シグマセット 特価

AV-5000
≧8000ターボ×2



サターン用コード ¥4,000 メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000 PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

ボードマスター 特価



サターンコード ¥4,000

ベガJR. ¥29,800



サターンコード¥8,000
プレイステーションコード¥8,000

ブラストシティ (次世代ゲーム筐体29インチ)

¥220,000



①PS、SS、パソコンケーブル、ハーネス付き ……¥270,000
②N64ケーブル付き……¥250,000
③Qサウンドボード付き……¥235,000

インプレス(2L12B) (高CP29インチ筐体)



¥168,000

Qサウンド対応

ヴァンパイアセイバー+筐体セット

①ブラストシティ(新品) ¥460,000(税込)
分割：¥23,600×24回 ¥16,800×36回
②インプレス(新品) ¥410,000(税込)
分割：¥21,000×24回 ¥14,900×36回
③アストロシティ(中古) ¥373,000
分割：¥19,100×24回 ¥13,600×36回
④ボニーマークⅢ(25インチ) ¥280,000
分割：¥20,400×12回 ¥14,300×24回

自作キット

ブラスト／アストロシティ底ケース	¥7,500
ブラスト／アストロ2L12Bパネル	¥13,500
レバーLS32セイフミ	¥1,500
光センサーレバー	¥3,000
30¢SW	¥150
リードSW	¥450
12色リボンコード	¥200

TAMAYAメンバーズカード募集中

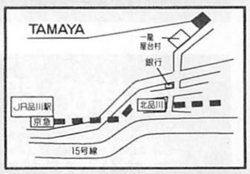
☆カードでキャッシングが出来る ☆入会金・年会費、無料
☆消費税5%分がまるまる還元！
他にたくさんの特典がついています。詳しくは電話で

今週のお買得

バーチャーストライカー（H付）	250,000
バトルサーキット（ロム）	45,000
スーパーストⅡX（ロム）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	28,000
X-MENVSストリートファイター（ロム）	65,000
KOF'96	15,000
サムスピ天草降臨	8,000
ストリートファイターⅢ	108,000
ナムコ	
エメラルディア	2,000
子育てクイズマイエンジェル	38,000
ワースタ'95	2,000
ゼビウス3D/G	30,000
ダンクマニア	25,000
ディグダグ	12,000
鉄拳2（B）	58,000
ドラゴンバスター	15,000
ナムコクラシックVol.1	25,000
妖怪道中記	15,000
カプコン	
カプコンワールド2	5,000
キングオブドラゴン	12,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
サイバーボッツ	78,000
サイドアーム	8,000
スーパーパズルファイター（ロム）	5,000
ストⅡダッシュ	5,000
ストⅡ	3,000
ストリートファイターEX	138,000
ストリートファイターEXプラス	158,000
ストZERO2（ロム）	8,000
ストZERO2α（ロム）	35,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	8,000
ラッシュ&クラッシュ	12,000
ロックマン2（ロム）	12,000
ワンダー3	28,000
コナミ	
イーアルカンフー	8,000
極上パロディウス	20,000
ゴルフィンググレイツⅡ	28,000
沙羅曼蛇	22,000
実況パワフルプロ野球	28,000
進め対戦ぱずるだま	25,000
ときメモ対戦ぱずるだま	40,000
トライゴン	12,000
その他	
エイリアンストーム	5,000
ガンバード	18,000
グラディア（ロム）	8,000
ジェミニウィング	5,000
スノーブラザース	8,000
スパイダーマン（ロム）	8,000
ソニックザファイターズ	88,000
達人王	12,000
ツインイーグルⅡ（ロム）	18,000
テキパキ	8,000
デスブレイド	15,000
闘姫伝承	28,000
首領蜂	35,000
ナイトスラッシャーズ	38,000
忍者くん阿修羅の章	15,000
ファイターズインパクト	68,000
マイケルジャクソンムーンウォーカー	25,000
新製品	
ザ キングオブファイターズ'97	未定
ブラッディロア（ライジング）	未定
マーブルSHvsストリートファイター（PCB）	218,000(予)
〃 （ロム）7月下旬発売	129,000(予)
バーチャストライカー2	540,000
Gダライアス	208,000
パルスター2	未定

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30～PM6:30／日、祝日 休み
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

8月15日号プレゼントコーナー

締め切り　8月15日必着
発表　9月30号
ハガキ　185ページ

ゲーメスト提供

1「鉄拳3」基板

早くもというか、まだ早過ぎるというか…、毎回毎回こんな現役の基板あげちゃっていいのだろうか!?「鉄3」っすよ、「鉄3」。…ホントあげちゃうんすかぁ～。というワケでゲーセンだけではやり足りないあなたへ。



1名様

セガ・エンタープライゼス提供

2「VF3 JAVA TEAバトル甲子園」テーマソングCD

毎回実にしびれる声を聞かせてくれる、あの有名な「光吉猛修」さんが歌う「君がいない夜」のCDシングルを5名様に。



5名様

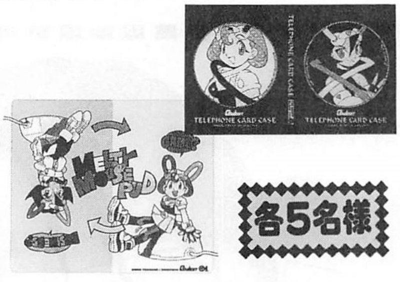
ゲーメスト読者サービス部提供

4 ゲーメストビデオ「鉄拳3ACT.1」メルティテレカケース・マウスパッド

今回の「鉄拳3」ビデオは、ゲーメストビデオシリーズ初の上下巻に分かれて発売だそうです。まずは出来立てのACT.1を。それにしても最近の毒錆は、実に商品開発が早いですねぇ。これも日夜、秘密基地で妖しげな秘密特訓のたまものでしょうか？



1名様



各5名様

コナミ提供

3「ときめきメモリアル～おしえてyour heart♥」販促用チラシ
コナミゲームキャラクターグッズガイド'97 SPRING

すでにときめきを感じている人も、そろそろときめいちゃおうかなと望んでいる人も、見とけって感じのチラシっす。グッズカタログには「キャラグッズ無法地帯」でお馴染みの商品が載っております。ときメモグッズもいいですが、個人的には「モアイマグカップ」とか「フリント三点締めマフラー」なんてのも作ってほしいっすね。



20名様　10名様

カプコン提供

5「ヴァンパイアセイヴァー」シークレットファイル

カプコンファン必須のシークレットファイル。今回は、かなり表紙が素晴らしく一風変わった感じに仕上がっとります。まだ見てない人は一見の価値ありっすね。



8名様

5月15日号プレゼント当選者発表

ストリートファイターⅢ
ポスター
岸田和浩君　兵庫県
倉澤寿仁君　東京都
山崎悦子さん　千葉県
吉田善雄君　岐阜県
巨　芳郎君　大阪府

パズルボブル
スーパーボール
伊藤暢信さん　千葉県
板井明人君　大阪府
大木栄伸君　東京都
表　克明君　石川県
鹿島智明君　千葉県
桑村篤史君　愛知県
小森俊之君　栃木県
佐藤修平君　千葉県
竹内　勝君　三重県
豊田浩治君　岐阜県

西田　忍さん　京都府
野島裕司君　神奈川県
野田　党君　京都府
八田　透君　兵庫県
山本哲也君　徳島県

各社プライズ
メガミックス
伊藤直樹君　神奈川県
加藤義秋君　愛知県
佐藤謙太郎君　新潟県
高田　優さん　大阪府
高木あかねさん　愛知県
筒井和俊君　愛知県
成見大介君　石川県
西井喜一郎君　東京都
山川健太郎君　広島県
横山和成君　埼玉県

パナツインロング
須藤浩和君　神奈川県

NOTICE

NEXT GAMEST/AUGUST 30

★通刊200号！いやぁ、めでたいですね。けど、150号記念やら、創刊10周年記念だとかを去年やったんで、今年は何をやろうかなぁ、と思案中です。トカ言って、もういろいろと考えているんですけどね。これからどんどん、200号記念イベントを打ち出していくんで、みんなよろしくね。まずは、次号付録の「だーめすと」じゃ。他にも「ザ・ベストゲーム」の復活とか、「ヴァンパイアセイヴァー大会」なんかもやっていくぞ。これからのゲーメストに期待してくれ！

夏より熱いニューゲーム！これで今年は決まりだ!!

K.O.F'97

協力プレイで超強力！

MSHvsストリートファイター

3つのGで世界が変わる！

Gダライアス



©SNK 1997



夢はでっかく世界征服
二百号記念

■歴史はゲーメストから編みだされる■

ヴァンパイアセイヴァー
鉄拳3

バーチャファイター3（セガ）／ポケットファイター（カプコン）／コットン2（サクセス）／ブラッディロア（ライジング/エイティング/ハドソン）／怒首領蜂（アトラス/ケイブ）／バーチャストライカー2（セガ）／電車でGO！（タイトー）／ロストワールド（セガ）／サイドバイサイド2（タイトー）／ほか

■特別付録

ダーメスト

編集部が総力をあげてお贈りする、本誌パロディ付録。
普段隠されているライターの素顔と思考が爆裂する！

ゲーメスト次号（No.200）は特別定価560円で

7月30日(水)発売！

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。



●私は、ただ単にいろいろなことを“知らない”というだけで、さまざまな判断ミス、判断不能を招くと思っている。個人には限界があるにしても、一般常識以外の知識に、本当に考えさせられる事実・理論・考え方があることを忘れずにいたい。そんな点でSF小説は好きなジャンルだ。科学の進歩は、人間の常識的想像力をはるかに超える。グレッグ・ベアの“火星転移”は火星をはるか彼方にとばしてしまう話。起こり得る話だ。　（石井ぜんじ）



●う～す。ここしばらくはヒマで、のうのうと過ごしてきましたが、ここに来て忙しさが一気に爆発!! 本誌＆鉄3ムックで久々に1週間泊まり込んで30ペ以上あげました。約1ヶ月ほどⓂってないので欲求不満気味。スキをついてⓂの大会に初めて出てみましたが結果はボロボロ。巷のレベルの高さを実感しました。なんかまとまりがない後期っすね。

（C・LAN）



●前回の編集後記で「この号が出る頃には車でブイブイ…」と書いたが、実はこれを書いている6月28日の時点で仮免許しか取れていない。仮免の学科は1発で受かったものの、実技で3回も落とされてしまった。しかも1度不合格になると次の予約日まで10日前後も空けられるし…やっぱり二俣川の試験場は厳しいね。せめて7月中には取りたいなーっと。　（コンテストはまだ1回しかやってないけど今イチ。波荒くない？　KKYーいなりん）



●今はなきゲーメストEX、覚えておいででしょうか。えっ？知らねえって？はぁ。面白いところもあったとは思うんだけど…。まぁ、いいや。なんか転身してギャルゲー雑誌になっちゃったので、こちらに移って（逃げて？）きました。今はココでVF3を中心に攻略してます。2D好きの方々とは縁がないかもしれませんが、ひとつよろしくってことで。それではまたどこかで会いましょう。　（もうじじいだけどフレッシュマン　ちゃっきー）



●色々と対戦格闘ゲームに触れていると、ふと思うことがある。「対戦するのに最適なスピードとはどのぐらいか？」ということで、個人的には対空技でジャンプ攻撃を撃墜する際に、昇龍型の対空兵器が、相手のジャンプを見てからでも間に合うぐらいのスピードが好きなのだが、どうも最近はそれよりずっと速いものが好まれているようだ。跳べないゲーム、好きなんだけどなぁ。

（新人・元帥）



●去る5月15日に、キャサ夫やちゃっきーなどといっしょに、後楽園のローラーブレードをやりにいったのだが、そのときぶざまに転んで骨折してしまったのだ！なんともはずかしかったのだが、ライター稼業のオイラにとっては不自由きわまりない。今まで一度も骨折したことなかったので少々ビビったが、たいしたことはなく回復に向かっている。もう少しでギプスも取れるので全開バリバリ。体を動かすのもいいが、基礎はおさえよう。　（SHO）



●ある日、編集部の昼下がり。読書を終え、何げなく周囲を見る。辺りにはポスター、フィギュアが飾られ、MTGのカードが山のように積まれている。ここは本当にゲーメストの編集部なのか？と疑いたくなるような光景が広がっていた。「結局ライターとしての自覚を持っているのは自分だけだな」そうつぶやくと、隣にいたCHUが何やら話かけてきた。「ジャマなんでコレ（綾波レイ等身大ポップ）どかしていいスか？」「絶対ダメ」　（DS1）



●一度でもいいから自分が納得できるような本を作ってみたかった。時間に追われ、自分の意図するところを表現できず、そしてその結果に後悔する。今まで何度も繰り返してきたこと。しかし今回は周りの人々の協力によって自分のわがままを突き通すことができ、少しだけ理想に近づけたような気がします。現在発売中のムック「電車でGo！完全クリアへの旅路」。誰にでも楽しめる本にしたつもりなので、見かけたらよろしく。　（GYU）



●最近、食事を摂るのも何だか面倒なときがあル。とりあえず飢えるまで食うのを忘れているか、とりあえず空いた時間に食っておく、という日々が続いていル。これは夏バテなのか？それとも…？話は変わるがPS、SS版「虹色町～」のめぐみのCVがアーケードと変わっていて残念。が、妖精のために買ウ。その前に「AZITO」終わらせないと…。食事にしろ、ゲームにしろ時間が足りなさスギ。仕方がない、寝よウ!?　（体も動かしたい～㊤）

OPINION 論

私的ゲームキャラクター論

石井ぜんじ

ゲームの中でのキャラクターとは、個性であって、そこに存在しているだけのものだと思う。つまり、言葉で説明する必要がなく、目で見て直接脳に飛び込んでくるもの。どれだけリアリティを持ってそこに存在感を出せるかがポイントとなるだろう。

ナムコのオールドキャラクターたちは、わずかな容量で、はっきりした個性を打ち出している。ここで目立つのは、露出はあるものの、特に説明を加えず、キャラに言葉で語らせなくても魅力があるということである。

インパクトのあるキャラクターは、常にそういう一面を持つ。説明されなければわからないという感じではない。かつて、何かの料理マンガで、〝説明しなければわからない料理なんか意味がない〟ということが書かれていた。

料理は、食べればうまさがわかるし、料理人だったらあらゆる思いは料理で表現しなければならない。キャラクターもそんな感じなのだろう。キャラクターの存在のみで、そこに人に与える印象のすべてをつめこまなければいけない。

それが可能になっていれば、キャラクターはプレイヤーの層を問わず、また民族の壁を超えて支持されるものになるはずだ。カプコンに伺って話を聞いたとき、キャラクターはワールドワイドでなくてはならないという話を聞いたのだが、私はそういうことなのだろうと考えている。

また、最近はゲームに登場するキャラクターの数が増えてきた。キャラとしての個性が十分で、なおかつそれぞれの違いがきわだっていないと、全体として良い印象になりにくい。

それぞれ別の個性のキャラクターがいて、お互いを引き立てるからそれぞれがきわだって見えるのである。美形の男女がいるだけでは、そんなに何人いても目立たない。いるにしてもタイプが違わないと意味がない。

変なタイプのキャラは、使う人は少ないかもしれない。だが、好きな人は極端に好きだろうし、いないとつまらないものである。

ゲームに限らず、人間社会、はたまた自然界を見てもそれはわかる。〝多様性〟がキーで、一番安定した、安全なシステムなのだ。人間も地球の生物なので、多様性に魅力を感じるのではないかと思う。

そして、どこに共通ルールを持ち込むか、どこにバラエティー（多様性）にするかが、ゲーム作りのセンスを問われることとなる。キャラクターの個性のバランス（比率）がとれているゲームを、プレイヤーは心地よく感じるのではないだろうか。

表紙の裏をとれ

さぁ。ついにリリスです。前回、前々回と何だかわからんのが続きましたが、FとCのしわざです。今回はノーマルです。

さて王様道もあいかわらずで、強くはないのですが、まぁ普通にわたりあえる様にはなりました。おもしろいっす。

仕事のほうも新しう手ェのばしておるのですが、自分が今一つなのに気づいただけ。

藤原「トホホ」ひさし

■待って～もうひとこと

もうすぐで、ゲーメストも通巻200号を達成！これもひとえに、読者の皆様の並々ならぬご愛読のおかげであります。ゲーメストスタッフ一同、これからも頑張っていきますので、今後もひとつよろしくお願いします。

さて、次号が記念すべき200号（7月30日発売予定）にあたるわけですが、特別企画の目白押し。古い読者には懐かしいあの企画も復活！お楽しみに！

GAMEST　8月15日号

■平成9年8月15日発行　第12巻13号通巻199号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K－TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-Ⅰ　猿渡雅史　霜田和人
鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北裏裕章
青木珠美　二田祐樹　入澤英明
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣　野口孝広　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
溝端ひろみ

CAPCOM

カプコンのオフィシャルファンクラブ

カプコンフレンドリークラブ 97年度会員入会受付中！

いよいよ7月31日㈯まで！

年会費3,000円

入会者全員プレゼント
今入会するとⒶかⒷのどちらかひとつをプレゼント！



会報は年6回！



会報① ビデオが3回!!

最新ゲームにイベントレポートなど。
映像ならではの情報をお届けします。



会報② ファンブックが3回!!

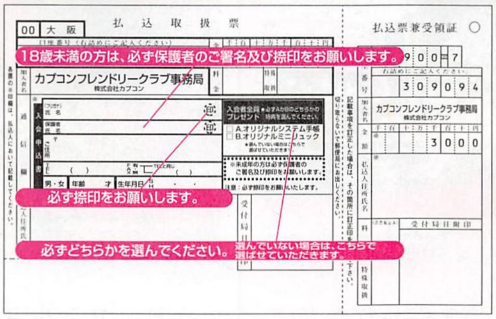
カプコン開発スタッフがお送りする、
マニア必携の極上小冊子！

他にも、通信販売をはじめ、さまざまな特典を企画中です！

申し込み方法

●本誌に付いている振込取扱票を切り取り、下記の必要事項を記入の上、郵便局において年会費3,000円（振込手数料はご負担ください）をお振込みください。

①氏名（ふりがなも）および捺印
②性別
③年齢
④生年月日
⑤郵便番号
⑥住所
⑦電話番号
⑧ファックス番号
⑨保護者のご署名および捺印
（未成年の方のみ）
⑩入会者プレゼント（AまたはB）



これで申し込み完了です。あとは約1カ月で会報や入会者プレゼントをお届けします。

今回お申し込みいただく方の会員有効期限は入会日に関係なく、1997年4月1日から1998年3月31日までの1年間となります。



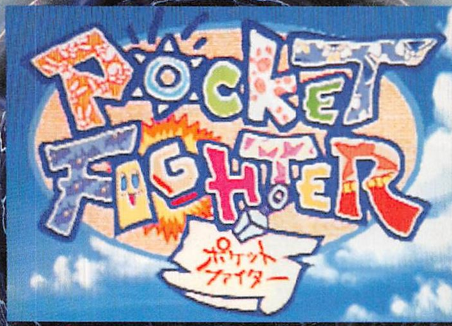
この件に関するお問い合わせは・・・カプコンフレンドリークラブ事務局　(06) 948-0555まで

株式会社カプコン　〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信　FAX 03-5950-4820
★最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載!:24時間受付★

★カプコンソフト情報★ 大阪 (06) 946-6659　東京 (03) 3340-0718
札幌 (011) 281-8834　仙台 (022) 214-6040　名古屋 (052) 571-0493
広島 (082) 223-3339　松山 (0899) 34-8786　福岡 (092) 441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコンホームページ　最新ソフト情報はインターネットでチェック!!　http://www.capcom.co.jp/

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY
おかげさまでロックマンは10周年を迎えました。

遂に実現、カプコンドリームマッチ！



あのデフォルメキャラたちが、対戦格闘になって帰ってきたぞ。

担当：善之字元帥

DATA

発売日／'97年8月予定
ジャンル／対戦格闘
操作／8−3
メーカー／カプコン
開発状況／30%

MAKER COMMENT

スパズルⅡXの可愛いキャラが対戦格闘ゲームで復活。様々な場面でキャラが増え、楽しみ方のバリエーションアップ。格闘ファンもキャラファンも一緒に遊んでね。

※記事内容や画面写真はすべて開発中のものです。

デフォルメキャラで対戦格闘？

去年、かわいらしいデフォルメで人気を獲得した、スーパーパズルファイターⅡXのキャラクターが、なんと対戦格闘になって帰ってきた！

参加キャラクターは後で説明するとして、気になる対戦フィーチャーを、現在わかる範囲で説明していこう。

操作方法は？

カプコンの2D対戦ゲームの常識といえば8方向レバーとパンチ・キックそれぞれに弱・中・強の6ボタン。もはや標準装備と言ってもいいおなじみの操作方法だけど、今回はちょっと違って、「8方向レバーとパンチ・キック・スペシャルの3ボタン」になっているのだ。でも、3ボタンになっているからといって心配は無用、マニアも納得の特殊操作はレバーとボタンの組み合わせで豊富に用意されているぞ。

ところで、パンチ・キックボタンはわかるとして、最後のスペシャルとは何だろう？今のところわかっているのは、文字通り特殊な攻撃を繰り出す、ということだけ。でも、ヒントはあるぞ。

ジェム攻撃がある！

スーパーパズルファイターといえばジェムを使ったパズルゲームだけど、今回のポケットファイターにもジェムが登場するらしい。そしてこのジェムを集めると必殺技がパワーアップするようだ。

ジェムはどういった条件で出てくるのか？取っても落としたりするのか？いくつストックできるのか？などなど謎は尽きないが、このジェムシステム、第3のボタンであるスペシャルボタンに関係していることはほぼ間違いないだろう。



タバサVSレイレイ。こんな対戦を夢見た人も多いはず。

気になるキャラクターは？

さて、気になるキャラクターは、「ヴァンパイアシリーズ」「ストリートファイターZEROシリーズ」「ストリートファイターⅢ」「ウォーザード」のゲームタイトルから、10人の代表選手が登場することが決まっている。

それでは、登場キャラクターを紹介していこう。



レバーとボタン3つの簡単操作でも多彩な動き。

ヴァンパイアシリーズ

只今最新作のヴァンパイア　セイヴァーが大人気稼働中で、もはやカプコンを代表する格闘ゲームシリーズの一つとなったヴァンパイアからは3キャラが登場。

モリガン



デフォルメモリガンの立ちパンチ。原作では近距離立ち中パンチだ。

ヴァンパイアのトップバッターはモリガン。写真はモリガンVS春麗で、さしずめ女王対決といったところ。

原作だとモリガンは、高機動力・下段ガード不可のダッシュが強力だったが、デフォルメ世界でも通用するのか？そしてダークネスイリュージョン（もとのコマンドは小P・小P・➡・小K・大P）はパンチとキックの2ボタンで出せるのか？

謎は深まるばかりだが、写真を見る限り、原作の技を引き継いでいるようにも見えるので、期待してよさそう。

フェリシア

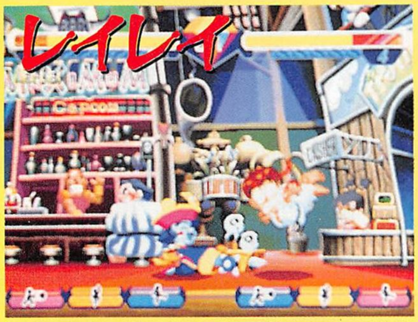


フェリシアVSさくらの対戦。後ろにはキャミィが。

酒場で対戦しているのはフェリシア。どこかで見たような面々に見つめられる中、原作でいうしゃがみ大キックがさくらにヒットしている。蹴り足が大きく誇張されているのもデフォルメキャラならでは。

ところで画面の下にあるゲージ、写真によって絵とコマンドが違うのに気が付いた？コマンドは原作にあてはめてみると、左からローリングバックラー、キャットスパイクのものだけど、最後の一つは一体何のコマンドなのか、想像してみよう。

レイレイ



レイレイのしゃがみパンチ。なんか嬉しそうですけど。

ヴァンパイアシリーズ最後のキャラクターはレイレイ。原作では巨大な袖に隠した数々の暗器で攻撃したけど、ポケットファイターでも、その暗器は健在のようだ。

写真ではおもちゃのようなものを押しながらリュウをダウンさせているようにも見えるし、原作のしゃがみ大パンチのようにも見える。特殊な攻撃がウリだっただけに、パンチとキックの2ボタンでどうやって操作するのか、とても興味深いところ。

ストリートファイターZEROシリーズ

ストリートファイターⅡの流れをくむストZEROシリーズ。名キャラクターを何人も生みだした。

リュウ&ケン

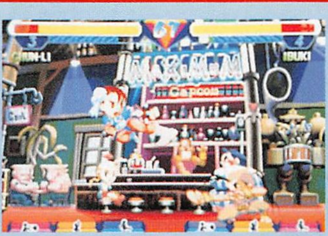

リュウの跳び蹴り。ケン曰く、「この俺様に跳び蹴りとは、命知らずな野郎だぜ！」

ストZEROシリーズ永遠の主人公リュウとそのライバルのケンは、もちろん出場が決定している。近年は波動拳のリュウ、昇龍拳のケンというイメージが定着しつつあるが、はたしてポケットファイターの世界ではどうだろう。また、真空波動拳や神龍拳、そして真昇龍拳や疾風迅雷脚などのスーパーコンボの有無も、リュウ・ケン使いなら誰でも気になるところだ。

ところで、写真を見てみると、上の写真はジャングルステージで、ストⅡのブランカステージを想像させるが、よく見るとオルバスやダルシムが背景に潜んでいる。逆に下の写真は雪国ステージで（昇龍拳をくらっているタバサの顔が印象的だが）かまくらの中には見慣れた悪霊サムライが…遊び心満載だ。


伝家の宝刀、健在。タバサのやられ顔がグー。

春麗


ストⅢではお休みの春麗も復活。

我らがヒロイン、春麗も出場。ストⅢでは不出場で残念だったけど、ポケットファイターでは元気な姿を見られて一安心という人も多いのでは。

写真はいぶきとの対決のワンシーン。新旧ヒロインの対決といった感じでとても興味深い。

さくら

女子高生さくらもエントリー決定。ストZERO2では小キック連打からの咲桜拳が印象に残るが、デフォルメキャラだと足が短くてコンボ数が下がりそう、なんて心配をするのは私だけ？

そろそろ見よう見まねで殺意の波動に目覚め(？)、瞬獄殺を使ってほしいところ。


さくらの波動拳。今回も溜めはあるのだろうか？

ザンギエフ


ZEROシリーズからはザンギエフも。意外？順当？

ストZEROシリーズ最後の出場者はザンギエフ。間合いの広いスクリューパイルドライバーが主力兵器だが、画面下のコマンドの中には見あたらない様子。

ところでザンギエフ、このところ色んなゲームで引っ張りダコになっている。密かにザンギブームなのか？

ストリートファイターⅢ

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

ご存じCP-システムⅢの最新作。今年の春にリリースされたばかりだ。


ストⅢとしていぶきが参戦。もとが小柄なだけに、デフォルメ似合ってます。

ストリートファイターシリーズ最新作のストⅢからは、主人公のアレックスをさしおいて、いぶきが参戦。

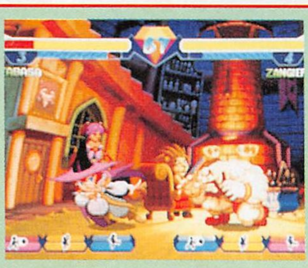
ストⅢは進化した防御方法のブロッキングシステムがあるけれど、はたしてポケットファイターではその片鱗を見せてくれるのか？加えて、いぶきの「雷打（打撃判定の投げ技）」は対ブロッキングの技でもあったために、そのあたりがどんな風に調整（削除？）されているのか早く知りたいところ。

いぶきはストⅢの中でも、かなり技の振りがコンパクトだったために、デフォルメキャラになっても違和感なく操作できそう。ひょっとしたらそのあたりが採用の理由か？いずれにしても、デフォルメいぶきの活躍を、早く見たいものですな。

ウォーザード

WARZARD

CP-システムⅢの処女作。ファンタジー世界を題材にしたアクションゲーム。


ウォーザードからの挑戦者、タバサ。対戦ステージはタバサの部屋という設定。

昨年末に発売され、そのマニアックなゲームシステムから全国の錬金術マニアを虜にしたウォーザードからは、タバサが登場。このトンガリ帽子の魔学者タバサの得意技は、召喚魔法と杖の遠隔操作。それに加えてウォーザードの万能防御「アルティメットガード」がどういう風にこのゲームに影響するのか、非常に気になるところ。いぶきの雷打VSアルティメットガードなんていうのも見てみたい。

ところで写真のステージ、今のところタバサの部屋という設定らしい。壁には肖像画がかかっていたり、部屋の奥には薬品棚があったりして、いかにも中世の錬金術師といった感じ。こういった小物にもこだわるあたり、さすがカプコン、魅せてくれます。

いきなりコスプレ、フラッシュコンボ!!

コスプレ?フラッシュコンボ?と言われても、さっぱり訳のわからない人のほうが多いと思うので、まず写真を見てみよう。

今回紹介するのは、さくらと春麗のフラッシュコンボで、さくら（右列の写真）は立ちパンチのヒット後、なんと和服に着替えて武器を持ち、3段突きを繰り出すというもの。春麗（左列の写真）にいたっては、立ちパンチのヒット後、スターグラディエーターの「ジューン」に扮して攻撃するという奇想天外な連続技だ。

このフラッシュコンボは、

●全キャラ持っている

●目押しで「決まる」

●ボタンを押すたびに技やコスチュームが変化

ということ以外、まったくわかっていないので、この情報と連続写真から予想してみると…、

①目押しで決まるということと、全キャラ持っていることから、必殺技のたぐいではなさそう。ヴァンパイアのチェーンコンボや、ストⅢのターゲットコンボに近いものか?

②「ボタンを押すたび」コスチュームが変化、とあるので、各キャラ最低2つ以上は持っていて、フラッシュコンボからフラッシュコンボへとつなぐことができそうだ。

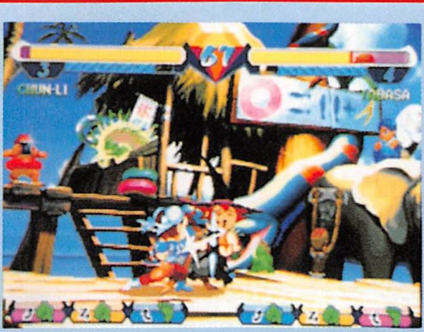
③コスチュームが変化することは、見た目が変わるだけのはずがない。威力やスピード、リーチも違うのでは?もちろんコスプレする対象キャラクターの特性にあったものになるはず。

④前述の「ジェム」を使った攻撃の一種では?

うーん、色々予想できるけど、やっぱりまだ断定できないというのが正直なところ。

でも、例えばザンギエフあたりは一体どんなフラッシュコンボを使えるのだろう?ザンギエフは重量級だから、バイソンやアレックスやビクトルあたりをコスプレして、ターンパンチを当てて、フラッシュチョップで振り向かせ、メガスパイクでキャッチ?荒唐無稽な気もするけど、夢の必殺技ができるかも。

まだ未知の部分は多いけど、非常に面白くなりそうなフラッシュコンボ。続報が来るまでこの8点の写真を見て、想像をふくらませてガマンだー

















細かいところにも注意してみると…

本文中でも少し触れたけど、とにかくポケットファイターは、細部へのこだわりもスゴい!懐かしのゲームから最新のゲームまで、カプコン歴代の名キャラクターたちが、いたるところに隠れているぞ。

ちなみに今回の写真中に私が見つけたカプコンキャラは、

●リリス・レオ・バルログ・ブランカ・オルバス・ダルシム・コダル・サリー・エレナ・ナッシュ・キャミィ・ガイル・ディージェイ・フォボス・本田・ビシャモン・サスカッチ・タオ・ジューン・バーディー・ロレント・ガイ・ローズ・フェリシア・ベガ

以上の26キャラだが、まだいるかもしれない。探してみよう。もしかして見つけられなかったキャラは、隠れキャラとして現れる…というのは邪推か?



いたるところにキャラクターがー　みんなで探そう。

ついに登場!競馬も乗って楽しむぞ!!

FINAL FURLONG ファイナルハロン™

©㈱ナムコ

競馬シミュレーションものが流行する中、これにかなうものはな〜い!だって乗れちゃうんだぜ!

担当：するする

DATA

発売日／7月末
ジャンル／通信競馬ゲーム
操作／手綱
メーカー／ナムコ
開発度／100%

MAKER COMMENT

ＧＩシーズンも終わり、馬好きな人は何をしようか?悩んでいませんか?そんな人もそうでない人も、この夏デビューの超エキサイティング通信競馬ゲーム・ファイナルハロンで熱く燃えましょう。

競馬好きの国王が島に夢の競馬場を作っちまった!

やってくれます!! ナムコ

出ていそうで出ていなかったのがマジにやる競馬ゲーム。競馬ゲームというと、メダル系で遊ぶか、育成シミュレーション系で楽しむぐらいしかなかった。

そこにこのゲームの登場!実のところやってみたい人って多かったんじゃないかな。

通信対戦ができる!乗って走る競馬ゲーム!!

「競馬」という文字からわかるように「競う」ことが目的。誰と競う?当然生身の人間でしょう!

まあ1人で遊んでもらっていいんだけど、やるなら勝ち負け決めたいよね!

というわけでこのゲーム、どんなバックストーリーがあるのか、ちょっと見ていこうと思う。けっこう面白い設定になっています!

世界各国から大勢の観客がこの「ジョッキーアイランド」のメインイベントである競馬観戦とシーリゾートのバカンスを楽しむため、豪華客船で島を訪れる。

島の景観を生かして作られた各コースからは、海岸やリゾート施設、離島のビル、豪華客船などを望むことができ、見る者を飽きさせない。

シーズン中は、世界的に有名な競走馬やジョッキーを迎え、盛大なレースイベントが連日行われる。

このレースに参加をするプレイヤーは、3つあるレースの中から1つのレースにジョッキーとして参戦し、7人のライバルと優勝を争う!

こう乗りこなせ!

ではこのゲームの筐体を見ていきましょう。

次ページの「馬形」の乗り物がライディング部分だ。

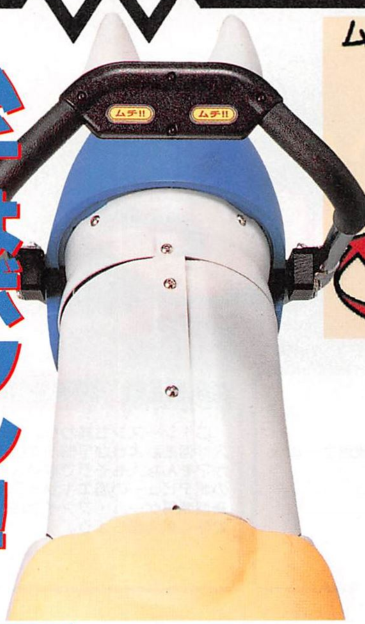
面白いのはその形。このあたりにナムコのセンスを感じ



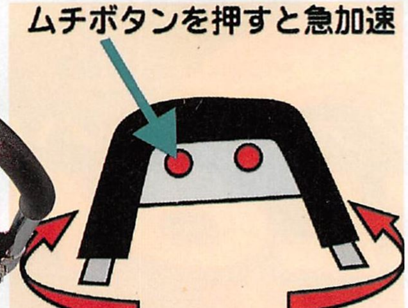
ジョッキーアイランド

南北約5km、東北約3.5km
島中央の山を囲む形で3つのコースがある!

NEW GAME FIRST RIP OPEN



ムチはボタン!!



ずにいられない!これを見ていると子供の頃を思い出す人も!

そんなコミカルなライディング部分に乗り、コントロールをする。

しっかり乗ったら手綱となる部分をしっかり持ち、まず動けるポジションをキープする。どうかな、イメージのほうは!

手綱レバーであるが、このレバーは左右に動かすことができ、これにより馬を左右に移動させる。

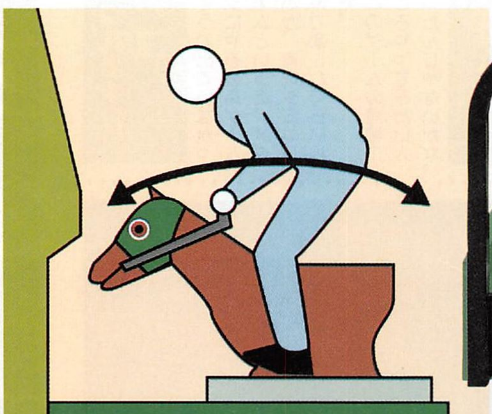
レバーの中央に付いているムチボタンを押すと急加速をする!しかし、これスタミナを考えて使わないとダメ!

レースの中で勝負どころを見つけるほかないだろう。

これに乗る!



動くぞこれ!!



夢の島の3つのコースとは…

ある競馬好きの国王が新しいリゾート開発の1つとして島に夢のような競馬場を造ってしまったわけだが、その島にはコースが3つある。

どれも個性のあるコースで、同じ調子で騎乗するにはかなり難しく思える。

その3つのコース、どんなコースなのかを1つずつ見ていこうと思う。

1つ目は「ストレートステークス」。

1200mというちょっと短いコースであるが、ここの特徴は、コースのストレート部分であるところだけを使ってレースが行われるということだ。

スタートしてからゴールまでまさに一直線!1200mをひたすらまっすぐ走り抜けるのだ。

だがその道のりは平らではなく、高低差2mという下りと上りがあるのだ。

2つ目のコースは「ロイヤルガーデンカップ」。

そのネーミングからわかる通り、その名に負けない風格を持ったコースとなっている。

ここのコースを右回りして、1600m走る。

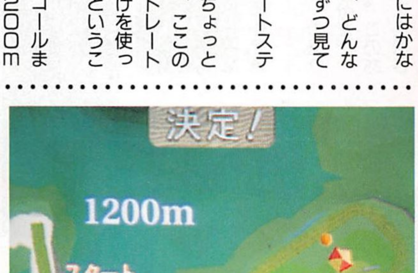
三角形に近い形をしたコースの中を8割ぐらい使って走るのだが、その途中には2つ

途中で橋をくぐる!

ストレートステークス



1200m コース



ロイヤルガーデンカップ

1600mコース

アップダウンの激しいコース





のコーナーが存在している。

ここでそのコーナーリングも大切になってくるのだが、気を抜けないのがアップダウンだ。2回下りがあって3回上るのだが、下りは比較的緩く造られている半面、上りがけっこうきつくなっているのがこのコースの特徴である。

残る1つは「ターフグランプリ」。

ここのコースでは、2400mという長距離を走ることになる。

コースの形を見てみると、今までのようなちょっと変わった形ではなく、オーソドックスな円の形をしている。コース1周の長さは2100mなので1周してさらに300m走ってゴールする形になるレースだ。

コーナーは2回しかなく単純に見えるが、その途中には「ロイヤルガーデン」のコースと同じく2回の下りと3回の上りがあるのだ。

これだけのロングコースを走るわけだからスタミナもまた勝つためには気を使わないといけない。ここらあたりがこのゲームの味になりそうだ。





ターフグランプリ

2400mコース

海に囲まれたコース





4人まで通信が可能!!



あの"コットン"が帰ってきた！ 脳味噌爆裂スチャラカシューティング!!





MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON2

©SUCCESS 1997

魔法使いコットン再び！

ウィローが大好きで、ウィローのためなら何でもやっちゃうというとんでもない性格の魔法使いの女の子コットンが、ほうきにまたがりウィローを求めて大冒険！というサクセスのヒットシリーズ「コットン」が、このたびアーケードで再登場だ。

今度の目的も、どうやらウィロー目当てのものになりそう。新キャラクター「アプリ」と「ニードル」も加わり、一体どんな物語が繰り広げられるのだろうか？

コットンのあいかわらずの自己中心的な性格と、アプリとの掛け合いに期待したいところ。

ゲームの内容は、横スクロールの、ファンタジー世界を舞台としたシューティングゲーム。世界観なども前作を踏襲しており、パワーアップによる魔法攻撃など、前作をプレイしたことのある人ならば、違和感なくプレイできるハズ。

おなじみ各ステージクリア時の漫才デモもそのままに、今回はそれらに加えて新要素として、ハヤリの連鎖やコンボといった、点数稼ぎのテクニックもバッチリ用意されているぞ！

初心者からマニアまで、前作をプレイしたことのある人もない人も、誰でも気軽に楽しめる"ずちゃらか"なシューティングゲーム、それがコットン2なのだ。



コミカルファンタジーシューティング「コットン」が、再び"WILLOW"を求めて再登場！今度はライバル（？）も加えて、ますます盛り上がるボケツッコミ（!?）の世界。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

DATA

発売日／8月予定
ジャンル／シューティング
操作／8−3
メーカー／サクセス・セガ
開発状況／88%

MAKER COMMENT

長い間お待たせいたしました!? やっとプレイできる日が近づいてきました。ちょっと変な2人と2匹が繰り広げるちょっと変なシューティング。STGが大好きな人もちょっち苦手な人もはまること受けあい。ウィローの味を試してみてね。

～プロローグ～

妖精の国フィラメントのはるか南にあるパンプキン王国では、魔力を秘めた国宝「水ウィロー」の力によって人々は皆、平和に暮らしていました。

そんなある日のこと、王室一のおてんば娘「アプリ」は、「水ウィロー」の持つ魔力によって自分の望みをかなえるべく、夜中にこっそりとお城から持ち出しました。

ところが、突然起こったつむじ風によって、アプリは「水ウィロー」と共に、街外れの森まで吹き飛ばされていました。しかも、アプリが気がつくと手元から水ウィローがなくなっているではありませんか！

さあ、大変アプリは慌てて「水ウィロー」を探しはじめました。と、その時……、





コットン COTTON

本名ナタ・デ・コットン。魔法使い。
年齢不詳。精神年齢5歳。
ウィローが大♥大♥大好きでウィローのためなら正義も悪も関係なし。
食い意地のはったワガママでいいかげんな女の子。
食欲魔人。





シルク SILK

妖精の国フィラメントの妖精。まじめな性格だが、ちょっとおっちょこちょい。
毎度毎度コットンに振り回され、気苦労が絶えないかわいそーな18歳の乙女。



アプリ APPLI

パンプキン王国の第3王女であり、13歳にしながら、王室一の魔法使いである。
その小さな胸の何やら密かな野望を持っているらしい…。
気が強く自信過剰だが、元気いっぱいの女の子。

ニードル NEEDLE

代々王家に仕える聖霊。49代目である彼は、アプリの帽子に取り憑くことで、アプリのお目付け役を果たしている。
家族思いのよいパパであるが、ちょっと小うるさい。
子供は3人。

左上に紹介したのが、この物語のプロローグ。そして、この物語に登場する2人と2匹（？）のキャラクターたちのプロフィールの紹介がこれ。
コットンはみなさん知っての通りのわがままウィロー大好き魔法少女だ。年齢不詳というのが気になるが、精神年齢は5歳。妖精のシルクはコットンと常に一緒だ。
期待のニューフェイス、アプリ嬢は、13歳のこれまた魔法少女。カッコイイお兄さまが大好きだとか。これまたクセのありそうな性格。
そしてアプリの頭に乗っている帽子のニードルは、どっからどう見てもドロロン…いや、何も言うまい。

コマンドショットで敵を倒そう!

コットン2は、基本的には前作「コットン」と同じような雰囲気のシューティングゲームなのだが、"2"ならではの、さまざまな新要素が加えられている。

クリスタルを取ってパワーアップ!

これは前作からあるもので、敵を倒すと出現するパワーアップアイテムの**「クリスタル」**を取ると、コットンのショットがさまざまな形態に変化するというもの。

パワーアップの種類には、「赤ショット」「緑ショット」「青ショット」があり、それぞれ「ファイア」「ウィンド」「アイス」の効果を持つショットにパワーアップするぞ。

攻撃の種類によって魔法(いわゆるボンバー)の種類なども変わってくるから、戦略的に使っていくと面白い。


敵キャラを倒すと出る「クリスタル」でパワーアップ。


色によって効果や魔法が変わってくる。

コマンドショットで敵を倒せ!

コットンは、普通にショットボタンを撃つほか、何とコマンド入力+ボタンという操作によって「コマンドショット」という特殊なショットを撃つことができる。

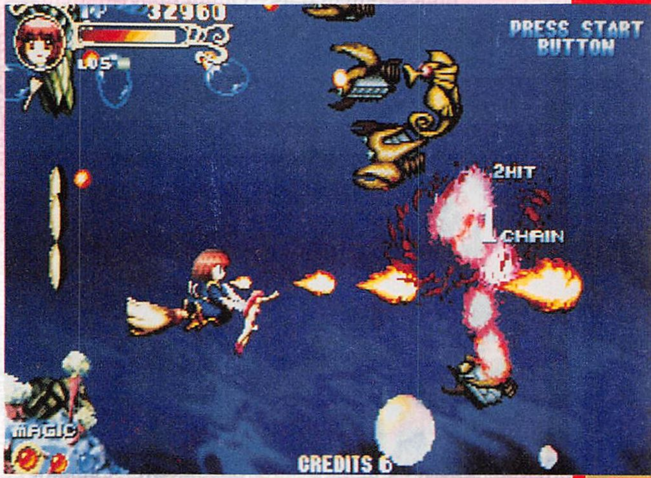
コマンドショットには「トルネードショット」「ワイドショット」「サイドショット(上、下)」などがあり、それぞれ攻撃する方向や範囲が違ってくるのだ。

また、このコマンドショットで敵を倒すと、敵を**"連爆"**させることができるというのも忘れちゃイケナイ。

連爆についてはこのあと紹介しよう。

状況や敵によって、このコマンドショットを使い分けていく戦いかたが出来そうだ。


コマンド入力+ショットでコマンドショットが撃てる!



コマンドショットを使って敵を連鎖させていこう。

つかんで投げて敵を倒そう!

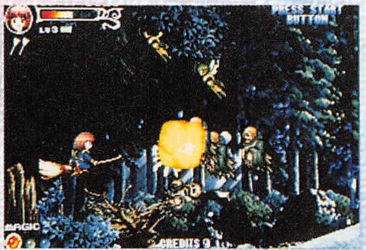
最後に紹介するのは、きっと他のゲームでは見られない、敵キャラを"つかむ"という攻撃方法。

敵キャラに近づいて、おもむろに"つかむ"!

つかんだ敵キャラは、ショットボタンで投げつけることが出来る。つかむときは大変だが、敵キャラを投げて攻撃するのも割と重要だったりする。

2人同時プレイのときには、2P側のプレイヤーをつかんで投げることもできたりするので、この"つかみ"がどんな風に活躍するのか期待。


敵キャラを"つかむ"ことも出来るのだ。


当然、つかまえた敵を投げて攻撃することも可能。

隠れたロングセラー 初代「コットン」

'91年にアーケードで発売されて、爆発的ではないながらも、今でもその人気を持続し続けている、ロングセラーなシューティングゲーム、「コットン」。

発売はセガ。開発は無論サクセス。家庭用(メガドライブ、X68K)などにも移植され、根強いファン層を築いている。パノラマコットンの中古基板に高い値段が付いているのは結構有名。

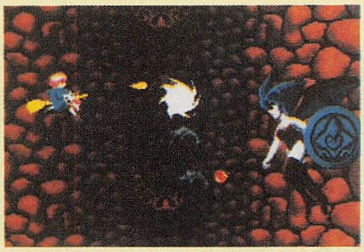
「コットン2」は、初代「コットン」の続編になる。

アーケード版「コットン」はどんなゲームだったかと言うと、今までにない、ほうきに乗った魔法少女が主役なところや、面クリアごとに挿入されるデモ画面が、ちょっとキレてて異様な雰囲気を放っていた(ように思える)、かなり異色のシューティングゲームだった。

あとお茶を取り続けるボーナスゲームも記憶に残る。1個も取らないでシークレットボーナスが入るのも有名。

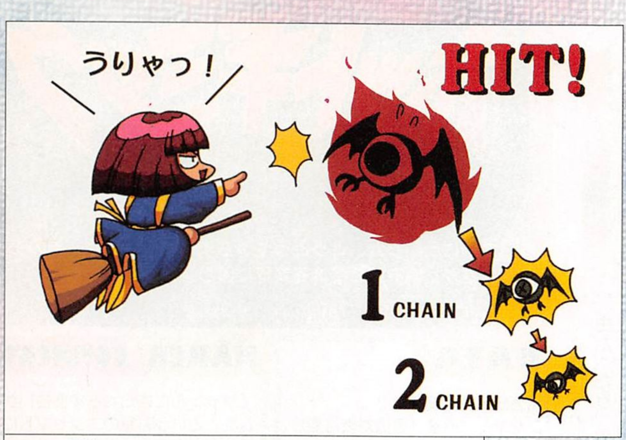
そういえば、2周目があったのだが、2周目を遊ぶためにはもう1クレジット入れないと遊べない、というのもあった。













連爆+連続HITで高得点!

ハヤリの連鎖+連続HITでバリバリ遊ぼう

コットン2のもうひとつの面白さは、敵キャラを連続して倒していくことによる〝連鎖倒し(連爆)〟ができることにある。

敵キャラを特定の攻撃(コマンドショットや魔法攻撃)で倒すと、敵キャラには、倒したあと特殊なやられ状態になり、この状態からだと、ショットでの追い打ち(連続HIT)や、敵にぶつけることによる敵の連爆などが楽しめるのだ。

敵キャラをドンドン連爆させて〝つないで〟いくことにより、ボーナスアイテム(泡ウィロー)のマジカルバルーンの得点が大幅にアップ!!シューティングでありながらにしてパズル的な面白さが味わえる。

ザコがたくさん出るところでコマンドショットを使って連爆させたり、ショットで連続HITさせていきながら次の敵に連爆させたりと、よりマニアックな楽しみ方のできる内容になっているのだ。

連爆させるととても気持ちがいい。期待していいぞ!



特殊なやられになった敵に、ショットで追加攻撃!HIT数が出る。



または、敵キャラ同士をぶつけて連鎖させて高得点!

お約束のティータイムもある!

ステージボスを倒すと、クリアの前には、お約束のティータイム(ボーナスゲーム)が始まるぞ。

今回もまた、画面の上から降ってくる湯飲みを回収していこう。

湯飲みを回収すると、回収した数に応じてボーナス得点が入り、体力も一個取るごとにちょこっとずつ回復する。

なるべくたくさん回収して、たくさんボーナス&体力回復しよう。

そしてあのシークレットボーナス!

そして、やっぱり今度も、あのシークレットボーナスがあります!今度も湯飲みを1個も取らないでクリアすると、シークレットボーナス(もう全然シークレットではなくなっているが…)が入るぞ。

しかし、地面のあるステージは、地面に湯飲みが跳ね返ってきて、避けまくるのはとっても大変。キミは避けきれるか?

ティータイムが終わると、面クリアデモが入り、続いて漫才デモが始まって、次のステージへ。

とりあえず今回はここまで。次回続報を待とう。



ボスを倒すと、お約束ティータイムの時間だ。



これまたお約束のシークレットボーナス!狙え!

発売はまだちょっと先になりそう



さて、気になる発売日のほうなのだが、これはまだちょっと先(8月くらい?)になりそう、とのこと。

まだまだ鋭意開発中なので、期待しているキミは、もうちょっとの間辛抱しよう。

なお「コットン2」は、セガのシステム基板「ST-V」で発売される。はやく完成版をプレイしてみたいものだ。

新キャラのアプリ嬢のストーリーに注目。はたして水ウィローは取り戻せるのだろうか???

続報を待とう



緊張の次号を待て。

2周目はあるのだろうか…

対戦ホットギミック

©1997 PSIKYO

ついにというか、とうとうやっちまったというか、あの彩京が、満を持して麻雀業界に殴り込みだ！トゥハ！

担当：けーそー高峰

DATA

発売日／97年夏予定
ジャンル／麻雀（通信対戦可能）
操作／KB
メーカー／彩京
開発状況／毎日大変（笑）

MAKER COMMENT

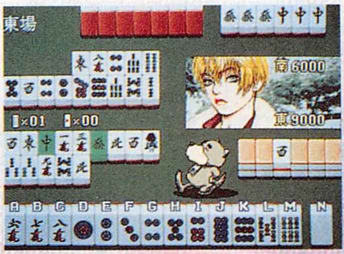
「ジャンルにこだわらず面白いゲームを」という彩京のコンセプトによる、初の麻雀ゲームです。イラストのクオリティそのままにキャラクターが動く「1Pモード」、爆笑必至の「通信対戦モード」の2モードバトルが熱すぎ！ご期待ください！

やる気満々です

彩京と聞いて君は何を思い浮かべるだろうか？熱く煮えたぎる漢のシューティング群か、それとも猛者っ気溢れる対戦格闘だろうか？

何はともあれ、それらゲームに登場した数々の個性的なキャラクター群を君たちは鮮烈に覚えていることだろう。ときにそれが、アニキな坊主だったり、極悪魔法使いだったり、モーホー大工だったり、三年殺し少女だったり、はたまた、マザコン侍だったりするワケだが…。

だが今、彩京テイストここにまっこと極まれりという、見るからにのっぴきならねぇゲームが誕生した！それが今回当番組で紹介させていただく『対戦ホットギミック』である。一応麻雀。



今年の彩京はひと味違う！いや…かなり違うような…。

魂に刻め益荒男の物語

このゲームには「1Pプレイモード」と「通信対戦モード」という2つのモードがあるのだが、それぞれに必要以上に熱いストーリーが存在するので速攻紹介。これを読まずしてホトギミは語れまい。

●1Pプレイモード

人は皆、目に見えざる心の悩みを抱えている。そんな人々を魂より救済するのが君の使命。

その手段だが、すべての問題は麻雀で解決できるってゆうか、麻雀で解決しろ。

当たって砕けろ、そんな感じの物語だ。

●通信対戦モード

永遠に戦い続ける運命にある、二人の漢の血と汗と涙の物語。

とりあえず「お前ら誰？」って感じ。以上。



プレイ中、たまたまプリクラをやりにきていた片思い中の彼女に目撃されて「通信対戦の相手を待っていたんだ！」と言い訳できるから、シャイなキミでも安心。



これも迷える子羊を導くため…魂の救済っスよ救済！ムフーン。

システムを紹介しちゃるけん

まずは嬉し恥ずかし1Pプレイモードから解説するわよ。麻雀対戦相手の悩みを聞いて、麻雀療法（って何？）にてセラピーを行うのが目的なの。麻雀勝負で3回勝つか、相手の得点をゼロにすれば勝ち。勝利後は、対戦相手に対して、ちょっとエッチな「おしおき」ができるの。

「おしおき」はキャラクターごとに2〜3種類用意されていて、一度じゃ全部を見ることはできないのね。

この「おしおき」はプレイヤーのボタン調整により、その度合いを調整することができるの。だから、プレイヤーの操作いかんにより、展開が自在に変化する高いインタラクティブ性を持ったゲームだといえるわね。

だから、1回のプレイではすべての展開のごく一部しか見ることができずに、度重なるプレイヤーのリピドープレイ…もといリピートプレイを誘発する罪なシステムなのよ。

プレイしてくれる回数が多ければ多いほど、女の子たちのいろんな面が垣間みえるっていうわけなのよね。ひょっとしたら、エッチな「おしおき」も、ときにはまんざらじゃなかったりするかもよ…。

ヌハァ！たまらんですたい！で、もう1つの通信対戦モードだが、これには女子供は一切登場しない。ただ漢と漢の意地とプライドと哀愁がぶつかり合うのみ。実写とりこみのイキなアニキたちの艶姿をじっくりと拝み倒せ。



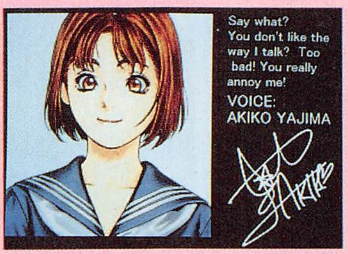
自分のレベルに合わせたお仕置きを施そう。



清水智子

17歳　女子高生
（声）矢島晶子

明朗快活、良くも悪くも「今風」な女子高生。もちろん言葉遣いも「超〜」悪い。そんな彼女に美しい日本語を理解してもらうには、まずは麻雀で語り合うしかないだろう。



プロフィール画面には声優さんのサイン入りだ！



いや、俺も昨今の日本語の乱れっぷりには心を傷めていたのよ、ウン。

にしても、気になるのはこのタイツ漢の正体である。もし彩京の社員だとしたら、その後の社内的立場とか社会的地位の進退とか、色々余計な心配をしてしまいそうだ。

気になる女の子は?

キャラクターは総勢11名。デザイナーは、もはや彩京の顔ともいえる司淳氏。その美麗で肉感的な女の子のタッチは、このゲームと400%以上のシンクロ率を見せているといっても過言ではない。

いや、もはや『戦国ブレード』での司氏の起用ですら、このゲームの布石ではなかったのか?などといらぬ勘繰りをしてしまう僕を皆はどう思いますか?

話は逸れたが、女の子11名のうち、3人は隠しキャラとなっている。

彩京の隠しキャラというと、先立っての風雲はだか侍を思い出すが、とりあえず全員女の子らしいので一安心。

てなわけで…

ホットギミックのめくるめくきらびやかな世界を堪能していただけたでしょうか?

従来の麻雀ゲームにありがちだった、CPUの開幕役満和了や頻繁な流局ノーテンなどを改善する新思考ルーチンや、新開発グラフィックチップなどなど、彩京の漢気をがっつんがっつんに詰め込んだ『対戦ホットギミック』。

発売はもうすぐ。ゲーセンで出会えるその日を夢見て、今日を生きよう。

安井せつな

16歳　公園の少女

(声)こおろぎさとみ



容姿性格共に実年齢より幼い印象のある彼女。実は彼女は「ニンジンが食べられない」という重大な悩みを抱えている。彼女の偏食を治すには、やはり麻雀で語りあうべきだろう。



偏食ではこの世紀末を生き抜くことはできまいて。今こそ矯正!生死をかけて!

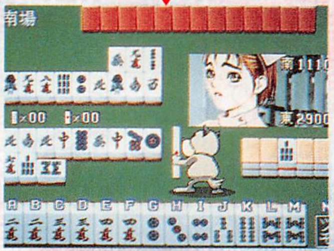


皆大好き連打系もアリ。

女の子はまだまだいるぞ!



「俺もアメリカに生まれりゃよかった」と激しく後悔させるが如くの、素晴らしき体すう!



「練り込まれた思考ルーチンにも期待だね!」…って、いまさら真人間のフリしてもなぁ。



次回登場予定の3人娘!おお、眼鏡娘いやさ眼鏡お姉さまもいてはる!こりゃ、次号も激しく期待できるぜ!

エイプリル・オーガイン

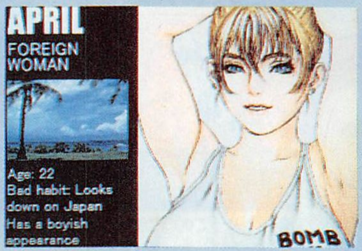
22歳　モデル

(声)松井菜桜子



日本在住歴も長く、言葉遣いも流暢ながら、どこか日本人を見下している。

アメリカ至上主義の彼女の性格を治すには、どうしても麻雀で語り合うしかないと思う。



エイプリルさんは在日米人。大和民族の誇りをかけてなんとなく戦おう。



司氏の筆致を精密に再現したグラフィックは要チェックですね。



登場キャラの平均年齢12歳以下!

ミニゲームがたくさんあるだけでなく、キャラクターを前面に押し出した、コミカル美少女ゲームだ。

担当：ネオジーCHU

©SUCCESS 1997

サクセスのネオジオ参入第1弾となる「QP」。ゲーム内容を手っ取り早く説明すると、複数あるミニゲームのノルマを次々とクリアしていくゲームだ。ただ、このゲームはミニゲームの内容だけではなく、登場キャラの個性を押し出しており、キャラの平均年齢も12歳以下とかなり狙った?ゲームになっているぞ。

アクション&パズル

まずゲームを始めるとステージ1（全4ステージ）から始まるわけだが、ここで1ステージの簡単な流れを説明しよう。

各ステージではマップ上に配置されたポイントを、ゴール地点を目指して1つずつ進んでいく。このとき各ポイントではパズル・アクション・ボーナスのミニゲームがランダムで振りわけてあり、プレイヤーはルーレット方式でゲームを選択する。

ゲームの種類はパズルがジグソーパズル・神経衰弱など10種類、アクションがモグラたたき・棒登りなど10種類、ボーナスが福引き・ルーレットなどの3種類と用意されており、それぞれにノルマを達成すれば次のポイントに進めるようになる。

こうして無事ゴール地点にたどり着いたら、各ステージのボスと連想クイズドッジボールで戦い、見事クリアすると次のステージに進めるってわけだ。



「ぶんぶくチャンプルー」間違い探しだ。さてどこが違う?。



「しっぽフリまSHOW」なんと、尻文字当てクイズなのだ。



「王様のハナは豚のハナ」は、昔懐かしのだるまさんが転んだだ。



「マッチ消しの少女」連打タイプのゲームだ。指を大切に。

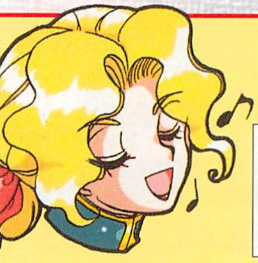
DATA

発売日／'97年秋予定
ジャンル／パズル&クイズ
操作／8―2
メーカー／サクセス・SNK
開発状況／85%

MAKER COMMENT

とっくに発売されているはずなのですが、一部直しているうちに夏、いえいえ秋になってしまいそうです。"とも"と"めぐ"に春はやってくるのでしょうか。開発チームに愛のメッセージを！

きゃらくたぁ紹介だぁ



ステージ3―A
のばら　18歳
宝塚の男役を崇拝、実践している。物腰が柔らかな感じ。



ステージ1
よいこ　5歳
天才少女。赤ちゃん言葉が抜けていない。ちょっと生意気。



ステージ2―B
力（りき）　16歳
超能力少女。いつも怒っている。ボーイッシュ。



人間素直が一番。腹減ったら飯を食え、眠いなら…寝かせてね。



都会の人って怖いのね…。



こっ、コスプレバッジ!?通販!?まさか読サビで…。



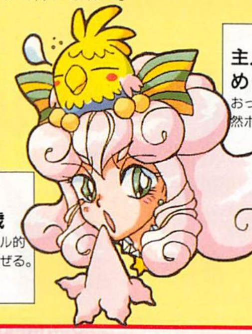
主人公1P
とも　10歳
元気が売り物、ボーイッシュな女の子。はきはきしている。



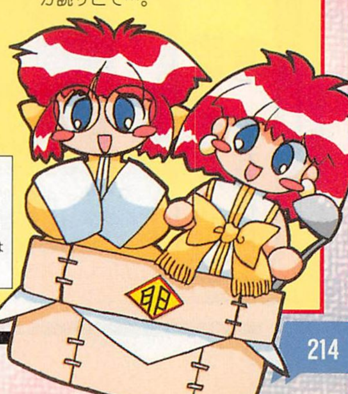
主人公2P
めぐ　10歳
おっとりして可愛い感じ、天然ボケ系。



ステージ2―A
花子　10歳
霊感少女。ちょっとネ暗。



ステージ4
マリーアン　14歳
お嬢様なのだが、コギャル的英単語を丁寧な言葉にまぜる。性格は高飛車。



ステージ3―B
黄（ホワン）　12歳（左）
白（バイ）　12歳（右）
双子の中国人少女。中国語は難しいあるヨ。

ズラしてオトして超連鎖!

MONSTER SLIDER

フィールドの傾きが連鎖の重要ポイントを占めるパズルゲームだ。

担当：善之字元帥

DATA

発売日／近日中
ジャンル／パズル
操作／8－3
メーカー／ビスコ
開発状況／90%

MAKER COMMENT

セガ・サターンで好評だった『モンスタースライダー』が装いも新たにアーケードで登場！CGキャラクターのコミカルな動きが対戦を盛り上げること間違いなし。スライドを利用したアクション連鎖は他にないぞ。乞うご期待！

ストーリー&操作説明

永い眠りから目覚めた悪の化身ドラキュラは、美しい村娘クローディアに一目惚れし、ドラキュラ城へ連れ去ってしまいました。村人たちはクローディアの救出に行ったものの、ドラキュラの手下たちに追い返されてしまい、それを見かねた神様は、三人の若者にそれぞれ破邪の武器を授け、救出に向かわせました。しかし、ドラキュラ城までの道のりは長く、多くのモンスターが待ち受けています。果たして、三人はクローディアを救出できるのでしょうか。



ファンタジー色の強いパズルゲームだ。

ファンタジー色の強い背景で展開されるこのゲーム、操作方法は8方向レバーと3ボタンという非常にオーソドックスなものである。

レバーはブロックそのものの操作をおこなう。左右に入力すればブロックは左右に移動し、下に入力すれば高速で落下する。

3つのボタンはそれぞれ、ブロックの右回転、左回転と、フィールドの傾斜の左右切り替えになっている。傾斜切り替えボタンはちょっと特殊で、ボタンを押したときに、右下に傾斜していれば左下傾斜に切り替え、もう一度押せばその逆の動作をおこなうというものである。

ゲームモードとルール

モンスタースライダーのゲームモードは、ストーリーモードとふたりでモードのふたつがある。ストーリーモードは各面のモンスターを相手に戦う1人プレイ、ふたりでモードは他のプレイヤーと対戦する2人プレイのモードだ。どちらのモードもルールは簡単、要するに相手のフィールドをブロックでいっぱいにするか、相手のローソクをなくせばいいのだ。

ブロックには3種類ある。

①通常ブロック

全部で8種類あり、縦・横・斜めに3つ以上つなげると消すことができる。

②ガイコツブロック

自分の消したブロックの数に応じて相手のフィールドに降らせることができる。3つ以上つなげても消すことはできないが、まわりの通常ブロックが消えるときに一緒に消える。



ガイコツブロックは、3つ並べただけでは消えない。

③スペシャルブロック

このブロックを消すことによって、各キャラクターが持っている必殺技が発動する。消える条件はガイコツブロックと同じ（※注1）。

この3種類のブロックを使って、相手のフィールドをガイコツで埋めてしまおう。



最初の対戦相手はスケルトン。さすがに弱いので大技を狙ってみよう。

スライド連鎖?

通常ブロックをちびちびと消していっても、相手のフィールドは少しも埋まっていかない。もっとたくさんのガイコツを相手に送りたければ、連鎖を考えよう。

このゲームでは、フィールドが常に傾斜しているため、高い位置に置いたブロックは、最も低い位置に向かって滑り落ちていく。もちろんその途中で3つ以上の同色ブロックが接触しても消えるので、「スライド連鎖」とでもいうべき連鎖が発生する。偶然に連鎖が起こる確率も高いので、傾斜のいちばん低いところにブロックを積み上げ、積み上がったら傾きを変えて、スライド連鎖を狙おう。

スペシャルブロックと必殺技

攻撃手段は連鎖だけではない。スペシャルブロックを消すことによって発動する必殺技は、直接相手にブロックを送り込まないものの、キャラクターによって、ブロック全体を持ち上げたり、ブロックを凍らせてしまったり、ライフゲージを削ったりと、実にさまざまな方法で攻撃することが可能だ。

必殺技の効果時間も、そのときに消したスペシャルブロックの個数によって変化するため、スペシャルブロックの残し方や使い方も重要なポイントになりそうだ。

アーケードで見かける前に、サターンで練習しておくというのはいかがかな？



スライド連鎖で大量ガイコツを送っちゃえ！

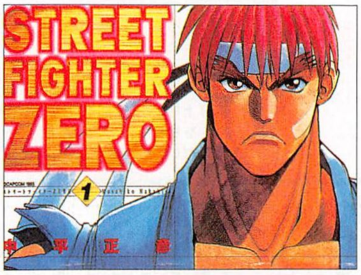
※注1
ただし1カ所を消すことで、すべてのスペシャルブロックをいっしょに消すことも可能。

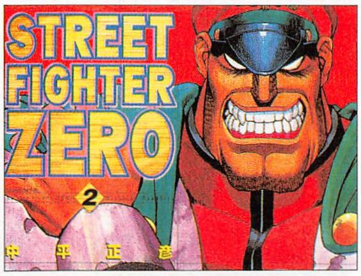


さくらがんばる！2巻
8月25日発売　定価550円＋税　中平正彦

初版特典として、カプコンオフィシャルポストカードが付いてくるよ。







こいつを読めば、すべて話がつながってしまうゲームコミック界の雄!!
各巻定価534円＋税にて好評発売中!!本屋さんにない時は注文してね。

ストリートファイターZERO　全2巻↓

さくら　がんばる！　1巻←

②巻発売記念中平正彦先生サイン会

★８月23日（土）／神保町本店
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26・B1
TEL03-3293-9325

★８月24日（日）／池袋店
〒170 東京都豊島区東池袋1-15-1真下ビル2F
TEL03-3986-7891

★８月30日（土）／荻窪店
〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12(グローリアビル)2F
TEL03-3392-8231

★８月31日（日）／神戸三宮店
〒651 兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9(富士ビル)2F
TEL078-272-5011

以上のマルゲ屋で開催!!

●サイン会情報●

この度のサイン会では、色紙（限定プリントされたもの）をこちらで用意して、②巻を買って頂いた全員の方に、サインがもらえてしまうシステムなのだ。つまり制限なしってこと。夏休み最後の貴重な時間だけど、貴重な分の価値は十分あるぞ！　お土産持ってます(笑)。

※サイン会は各店共に、14：00スタートです。



読者でもあるゲーメスト北裏よりコメントをもらいました(遅い!)。

えっ、マンガの感想？　あわわ。キャラクターでは、キャミィが良かった。キラービー時代は幼女…いや少女だったのに、さくらと会った時は、ヤマトのサーシャ並みの成長を遂げているのが素晴らしい…。しかし中平先生は本当にウマい。マンガとして面白く、しかも誰もが持つさくらのイメージを壊さない。そしてすごいことに、カプコンの方々を、唸らせてしまうのだぁ〜！

GAMEST MOOK WORLD SERIES Vol.5

ヴァンパイアセイヴァー ファンブック



（大阪府　西ユキイさん）

ねえねえ、遊ぼうよ♥

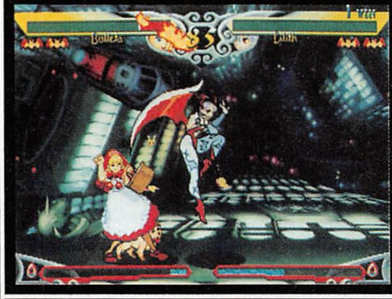
三度集いし、異形のものたち。
君のダークストーカーズの宴に参加してみないか!?
ファン待望のファンブック、ついに登場!!

7月25日発売予定
本体予価980円

SHINSEISHA
ヴァンパイアセイヴァーシリーズ

GAMEST MOOK

ヴァンパイアセイヴァー 実戦応用編



この1冊で決まりだ!!

息詰まる対戦の駆け引き、大迫力のEX技、怒涛のチェーンコンボ…、ヴァンパイアセイヴァーに詰め込まれた闘いの魅力をゲーメストにしかないノウハウで完全解剖!!この一冊で君もセイヴァーを攻略し最高峰を目指せ。

8月上旬発売予定　本体価格未定



GAMEST MOOK Vol.77

ヴァンパイアセイヴァー グラフィカルマニュアル

華麗な技がここに集う!! 基礎知識編

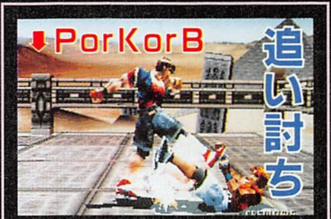
大好評発売中!!　本体価格850円

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

ブラッディロア

敵を知り、己を知れば百戦をしてなお危うからず

できることがたくさんあって困ってしまうこのゲーム。基本動作をまとめてみたので参考にしてほしい。



ダウン中の相手に↓＋任意ボタンで追い討ち攻撃。



➡➡でダッシュ、⬅⬅でバックステップ。



P+Kで上段投げ、⬇P+Kで下段投げ。

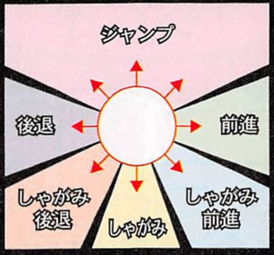


Bボタンで獣化。ゲージが溜まっていればいつでも可能。



⬇⬇で伏せ。2回目の下はレバーを入れっぱなしに。





P K B



獣化中にBボタンを使うと人間時とは違った攻撃ができる。



浮かされたらP+Kで受け身。後述の移動受け身もある。



Pボタンでパンチ攻撃。



Kボタンでキック攻撃。

獣人時特典

- ●一定値までバイタリティーの回復が可能。
- ●獣人時オリジナル技が使用可能になる。
- ●ジャンプ力の向上。
- ●一部の技のみ隙をコマンド技でキャンセルできる。



ガードしたらすぐにレバー前で、相手との軸をずらすガードエスケープ。

■獣化時追加基本技■

通常技	相手に背中向け中B
B	相手に背中向け中⇩+B
⇨+B	
⇦+B	
⇩+B	固有技
⬂+B	⇩⬂⇨+B
⬃+B	⇩⬃⇦+B
伏せ中B	
⇨⇨+B	追い討ち攻撃
⇧+B	ダウン中⇩+B
ダッシュ中B	ダウン中⇧+B
ジャンプ中B	
ジャンプ中⇨+B	
ジャンプ着地⇩+B	

■人間時基本技■

通常技		固有技	投げ技
P	K	⇩⬂⇨+P	上段投げ　P+K
⇨+P	⇨+K	⇩⬃⇦+P	下段投げ　⇩+P+K
⇦+P	⇦+K	⇩⬂⇨+K	背後投げ　背後をとってP+K
⇩+P	⇩+K	⇩⬃⇦+K	
⬂+P	⬂+K		
⬃+P	⬃+K	追い討ち攻撃	獣化
伏せ中P	伏せ中K	ダウン中⇩+P	人間時　B
⇨⇨+P	⇨⇨+K	ダウン中⇩+K	
⇧+P	⇧+K		ガードエスケープ
ダッシュ中P	ダッシュ中K	相手に背中向け中P	ガードの瞬間、相手方向にレバー⇨
ジャンプ中P	ジャンプ中K	相手に背中向け中K	
ジャンプ中⇨+P	ジャンプ中⇨+K	相手に背中向け中⇩+P	
ジャンプ着地⇩+P	ジャンプ着地⇩+K	相手に背中向け中⇩+K	

※レバーの方向はキャラクターが右を向いている状態です。

「空中コンボと受け身の微妙な関係」

そろそろ発売になり、近郊の店でも見かける頃であろうブラッディロア。今回は空中コンボにまつわる駆け引きについて解説していこう。

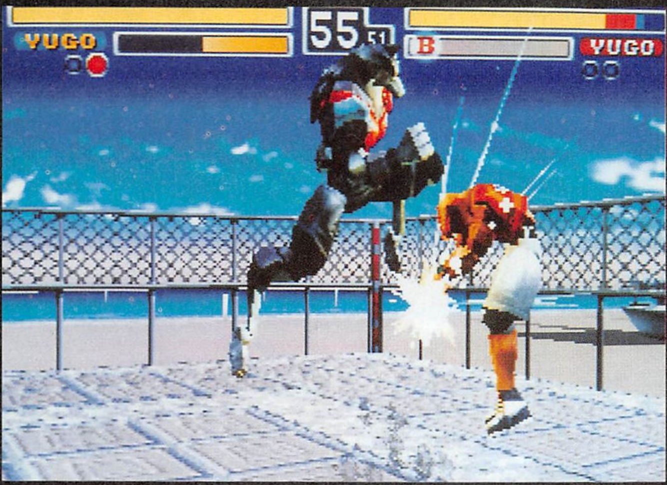
少しでもブラッディロアに触ってみるとわかることだが、このゲームには、「受け身をとらないと脱出できない空中コンボ」が山ほど存在している。しかも、受け身後の選択もきちんと理解していないと、受け身をとっても、さらに酷い仕打ちを受けることもあるのだ。

単純なサイクルからの脱出

獣人時ユーゴの膝蹴りを例にとってみよう。この技で浮かされてしまうと、後はユーゴ側がその場で膝蹴りを繰り返すだけで延々と浮かされ続ける羽目になる。

このコンボは、脱出する側からすれば下降中に受け身をとれば簡単に脱出できるのだが、相手がもう少し頭を使うと、受け身に対してタイミングを遅らせて膝蹴りを出してくるようになる。

こうなると受け身のタイミングずらしだけで空中コンボを防ぐのは難しいため、防御側は他の手を講じなければならない。



単純なサイクルだが脱出法の奥は深い。

防御側の選択肢

ひとくちに受け身と言っても、単純にPKの同時押しだけでなく、レバーを前後に入れながらの「移動受け身」も存在する。この移動受け身を使うことによって、相手の頭の上を越えたり、打撃の有効間合いから離脱することも可能だ。膝蹴り→膝蹴りならば、前方移動受け身で相手の頭の上を越えてしまうのがいいだろう。

また、受け身の後は空中で一回だけ技を出すことができるので、あまり判定の強くない技を出してきたときや、うまく移動受け身でかわしたときには積極的に使っていこう。


移動受け身は必須。

そして均衡が生まれる

移動受け身や、受け身後攻撃を使いはじめると、相手も浮かせたからといってそうそう手出しできないようになる。そうなると必然的に浮かせた後は様子見が多くなるが、実は、防御側は空中追加打撃をかわしたからといって安心できない。それは…、

受け身をとって着地した瞬間に、一瞬だがガードが不可能な時間が存在する、という理由による。そのため攻撃側は、当然受け身をとらせて着地に浮かせ技を再び重ねてくるだろうし、防御側は、受け身をとると見せかけてそのままダウンしてしまうのも立派な選択になる。


空中コンボの脱出に完全は無い。

こうしてユーゴの膝蹴り→膝蹴りといった単純な空中コンボだけでも、いくつかの選択肢が補完し合う「均衡」が生じることになる。

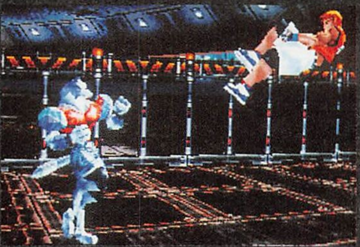
その他注意事項

最後に、受け身をとれないケースと、とってはいけないケースを紹介しておこう。

●受け身がとれないケース

受け身の可否は、くらった浮かし技によって決定される。可能なのは、くらったキャラクターがあおむけに吹っ飛ぶグラフィックのとき。

それに対して、きりもみ状に吹っ飛ぶグラフィックのときには受け身がとれない。この吹っ飛び方をする技は、追加攻撃が入らないものがほとんどだが、例外的に追加攻撃確定のものもあるので、そういった技には気をつけよう。

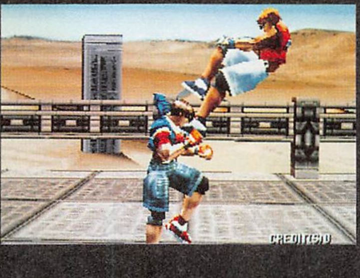

ほとんどの技はこのグラフィックで吹っ飛ぶ。受け身可。



きりもみダウンなのに追い討ち可能なバクリュウの技。

●受け身をとってはいけないケース

人間時に多いが、くらっても追加打撃が入らない技に受け身をとってはいけない。受け身をとることによって、結果的に高く浮き直すことになり、追加攻撃が入るようになってしまうからである。


普通にくらうだけならこの程度の浮きが…、



受け身をとるとここまで高く浮き、コンボが入ってしまう。

BASIC 空中コンボ集

さて、ここでは、ごく基本的な各キャラの空中コンボを紹介してみよう。しかし、前のページで説明した通り、ほとんどは確定の空中コンボではなく、実際には受け身をとられることやキャラ重量の変化も考慮にいれながら対戦していくことになるだろう。

ユーゴ

ユーゴの空中コンボは、相手に読み勝てば繰り返しコンボにもっていけるというもの。


↓↘→Kで浮かせて…、


クローコンボキックを一発、


2発…、


3発…、


4発目を当てたらキャンセルして…、


再び↓↘→Kで浮かせる。

ガドウ

今のところ紹介できるガドウの空中コンボはこれだけ。コマンドエッジコンビネーションが最後まで入らないのが歯切れ悪し。


↓↙←Bで浮かせて…、


コマンドエッジコンビネーションをスタート。


2発目…、


3発目…、


そして4発目までしかヒットしない。やや歯切れが悪い。

バクリュウ


↓↙←Bは受け身がとれないので、


イズナ落としが確定。

細かい空中コンボはいくつかあるものの、今のところ空中投げにつなげるのが効率いいと思われる。ただし、浮かせ技が受け身不可なので使い勝手がよい。


→BBBBBの5発目からでも…、


キャッチ可能だ。

グレッグ

グレッグにとって使いやすい浮かせ技は、ガードアタックである。狙う局面は割とあると思う。


グレッグの浮かせ技はガードアタック（↓↙←K）。

ミツコ


Pを1発…、


2発…、

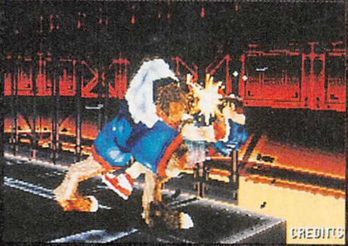

3発。まだ発展しそう。


↙Pのちゃぶ台返しで浮かせて…、


「手と足2セット」が全弾ヒットする。


この2発目までは安定するが…、


3発目のコレと、


4発目は壁際のほうが安定するだろう。

ちゃぶ台返しからの浮かし技は重要。コマンドが簡単なので常に狙っていこう。

アリス

アリスの浮かし技はリスクが高いが、その後の見返りも大きいため、使っていく価値はある。


浮かせ技の⬆Kはリスクが高いが…、


浮かせてしまえばヒールエッジコンボ・ハイが安定。


特に難しくない。さらに…、


ヒット時に壁際だったらその後も追撃可能。

ロン

浮かし技の連環腿は、しゃがんでいるとガードされてしまうため、その前の十字羅漢の2発目をキャンセルして使っていこう。


ロンの浮かせ技は一風変わっている。

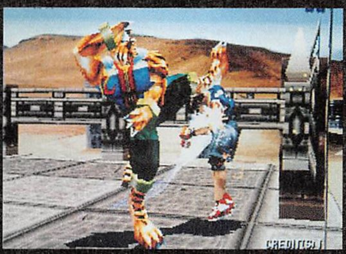

十字羅漢の2発目をキャンセルし、


連環腿（⬇⬅➡K）。


そこから六合鴛輪式へ。


2発目…、


3発目…、


4発目からさらに派生して、


➡Pのこの技でシメる。

フォックス

フォックスは、浮かし技の性能が高い。浮かせた後はダンシングサマーソルトブレードを決めよう。ただし、壁際でないと意外ときめにくい。他にも、相手が受け身をとらない限り浮かせ続けるコンボもあるが、今回は割愛する。

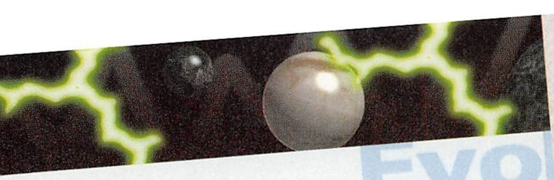

浮かせ技の⬇⬅➡Kは性能が相当高い。

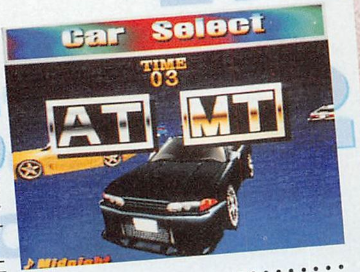

浮かせたらダンシングサマーソルトブレードへ。


二発目。打点は高目を意識。

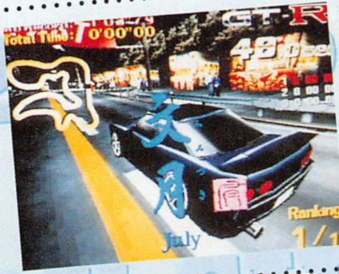

三発目。低かったらここで止めたい。


最後のサマー。壁際でないとやや難しい。





中級コースではランサーエボⅣを使っていたが、今回の上級コースは、スカイラインGTRを使う。なぜかって？そりゃあやっぱり速いからでしょう。どうもこのコース、軽快さ…要そうだ。



パワーについては説明することはないが、それがどう速く走ることにつながるのか？それはドリフト走行中での遠心力に耐えるためだ。しかしそれだけではダメで、しっかりカーブ進入前に減速を完了させないとダメだぞ！

シビアな減速を覚えろ！

サイドバイサイド2 エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione

ポイントは3カ所！
ここをしっかり押さえて走れば1位は楽勝になる！

担当：ずるずる㋠



ストレート！ A地点

MTのGTRでスタートするわけだが、スタートのやり方は他のマシンと同じ。ただタコメーターが各マシン違うので、それに見慣れておこう。レッドゾーン入り口付近に針を合わせて待ち、シグナルグリーンでアクセル全開だ！針の動きに気をつけ、シフトアップをしていこう。



1速から2速へのシフトアップは、よく針を見てないとダメ！

2周目以降を完璧に！ B地点

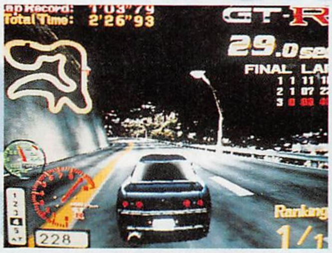
左への大きなカーブへ。このあと右カーブが待っているので、その切り返しを忘れずに走る。インからインへ渡るイメージで走る。その切り返すときのコツとして、右側にある街灯を目印にするといいだろう。2周目以降は、スピードが高いので気をつけること。



2周目以降は、インに入れそびれると大きなタイムロスになる。

C地点 早めにアウト！

マップでは2つのカーブに見えるが、実際に走ると1つのカーブに思える。後半でアウトへふくらむのはそれのせい。それがわかれば対応を考えればいい。その対応とは、1つ目でインを突かないこと。



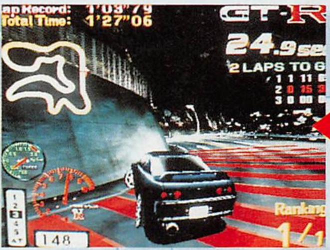
インは突かず、次の左カーブの進入だけ考えてアウトへ出る！

D地点 全開のままインへ！

ここのカーブ、どうしてもきついところだと思いがちだが、それは手前のカーブでインに入ろうとしすぎるからだ。

きついのはこっち。それがわかればあとは修正するのみ。手前のカーブでアウトにふくらんでおき、しっかりアウトから切り込めるようにする。

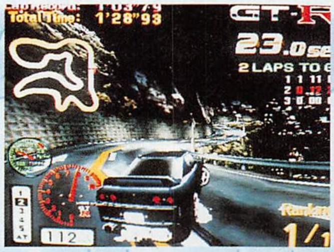




全開のままインへ！早すぎても遅すぎても壁にぶつかる！

E地点 素早く切り返すところ！

ここのカーブ群は、かなり前に切り込んでいくことでぶつからずにクリアができる。最初さえなんとかなれば…。



カウンターを当てながらインへ入る感じ。かなり早めだ！

F地点 完全に減速してから進入！

チェックポイント後にきついヘアピンカーブがある。ここは相当手前で減速を始め、進入前に完了させておかないときれいにクリアすることは難しい。

そのブレーキのタイミングだが、チェックポイントよりも手前で踏み込む。このときアクセルはオフだ！





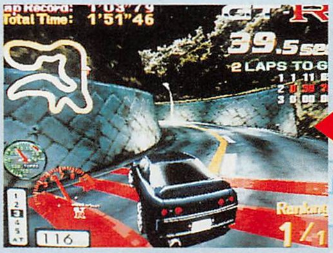
チェックポイント前からアクセルオフ－そしてフルブレーキ！

G地点 アウトから進入！

ヘアピンを抜けたあと、すぐ左への緩いカーブへ続く。緩いので楽にインを走れるが、攻めすぎるとすぐ接触をしてスピードが落ちるので注意して走る。

橋を渡り切る前からインを離れアウトへ寄っていく。





橋を渡りきってから外へふくらんでも遅い！かなり早めに動く。

橋を渡った直後にはアウトにいるようにする。この理由は、この先の左カーブがきつめであることと、スピードが出ているためで、できるだけ大きな弧を描くようにする。あとは早めの減速だ。

H地点 しっかりインをキープ！

早めに切り返すことでインからインへ走り抜ける。

ここはその次のカーブのラインを考え、アウト＝イン＝ミドルで抜ける。ただし急ハンドルはしない。滑らせるとスピードが落ちるからだ。



アウト＝イン＝ミドルで走り、次のきついカーブの準備完了！

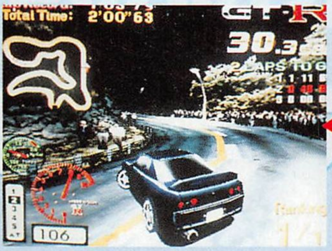
そのことに気をつけてできるだけふくらまないようにして走る。次はきつい左カーブが待っているぞ！

I地点 気持ち抑えて減速！

次の左カーブはヘアピン並みにきつい。それがわかっていれば無茶をすることは決してないのだが、それでもインをキープして走るのはつらい。

その理由は、つい短いストレートで加速してしまい、ブレーキングポイントが遅れてしまうため。それとあわててアウトから入ろうとすることで起きるマシンの不安定さだ。





アクセルを踏みすぎず、早めにそして多めに減速して曲がる。

そのために前の右カーブでイン寄りを抜けてくるのだ。インで抜けられればそのまま真っすぐ走るだけで進入の準備ができるし、あわてることなく落ちついて早いタイミングでブレーキを踏める。

ここのカーブ、アクセルオフのフルブレーキだ。

J地点 大きな弧を描いて走ろう！

なんてことのない右カーブだが、そこで安心をしているとスピードが出すぎてふくらみ、壁にぶつかる！

しっかりグリップさせて走り、スピードを気にしながらアウトへふくらんでいこう。



ドリフトさせると体勢を直す時間分だけ加速ができなくなるぞ。

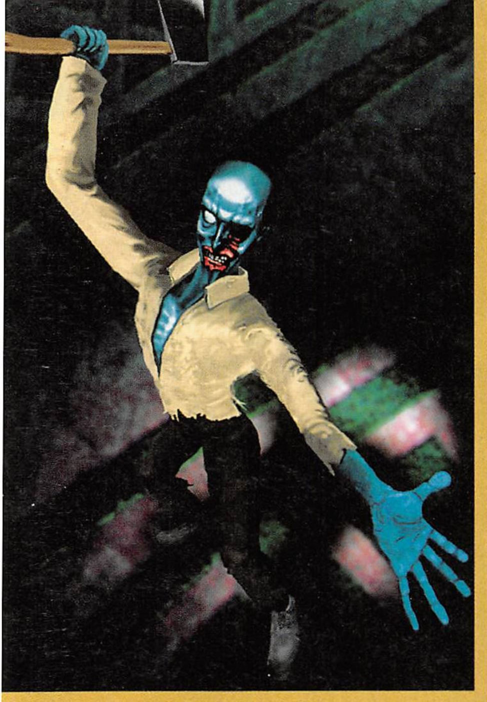
K地点 インをキープして直線へ！

大きい左カーブだが、早めにインへ切り込み、確実にインをキープしてから次の緩い右カーブのインへ抜ける。

このときできるだけ直線的に走り、ストレートで加速をさせるぞ。そしてゴールへ！



ストレートでの加速を重視したライン取りでタイムアップだ！

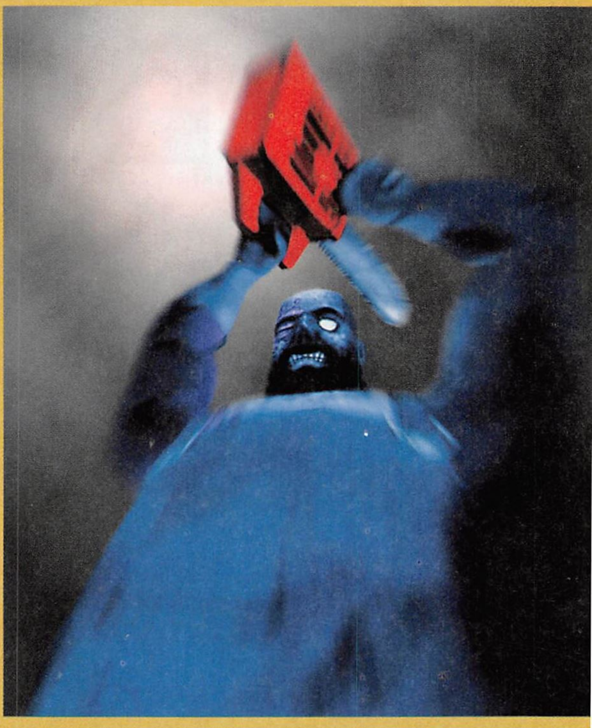


THE HOUSE OF THE DEAD™

元気なソフィにもう1度逢いたい

人質救出を最優先で、高得点を狙うためのルートを通っていこう。行く手を阻むゾンビどもは、ここへ来てますます凶悪になっている！

担当：きらり屋



全4ステージ中でも、かなりの難度を誇るのが今回の3面だ。1、2面に比べて出現する敵の耐久力もかなり高くなる。覚えておいて対処しないとダメージを削られるポイントも増えている。人質の救出やザコの強さ、ステージの長さを考えると、最終面よりむしろ注意点は多いだろう。

1コインクリアのためには、この3面でのザコ対策をしっかり立てることが良策と言える。

そして高得点を目指すため重要なのがボスのハーミット。こいつの頭に撃ち込むことで、120点が加算される。しかもこれはハーミットを倒した後のこと。絶命して倒れていく途中、頭に撃ち込むと血が飛び散るグラフィックが表示され、点数が入るのだ。忘れずに撃ち込むべし！

強敵ザコは頭を取ってさっさと倒せ！

スタートしてすぐの3匹のゾンビは、左、右、真ん中の順番に頭を撃って倒す。部屋の階段を降りていって、カウンターのなかにいるハリス2匹は、ガラスが破れたらすぐに左から頭を撃とう。遠いので狙いにくい。もたもたしていると次の場面に切り替わってしまうぞ。ここはロックされていて進めず、反対方向に振り返ったところでムーディー（FILE01）が2匹現れる。

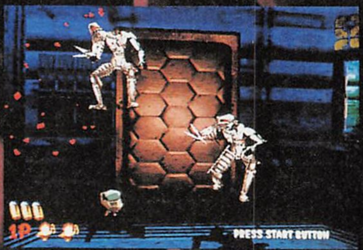
ムーディーは3面全般に渡って現れる、この面のカギともいうべき厄介者だ。慣れないうちはコイツに体力を削られることが多い。それゆえ、ここでしっかり倒し方のコツをつかんでおこう。

ムーディーは連射でゴリ押しで倒そうとしても、耐久力が高くてなかなか倒れてくれない。カギ爪を飛ばしてきて、それを跳ね返して防いでも尽きること無く飛ばしてくる。一番楽に倒せるお薦めの方法は頭を撃つことだ。そうすればすぐ倒せる。生きていても頭が取れていれば、体に数発撃ち込めばすぐ倒せる。

ムーディーの攻撃パターンが幾つかある中で、頭を取りやすい攻撃というのがあるので覚えておこう。カギ爪を飛ばしてくるとき、これが一番安定して頭を狙うことができる。

カギ爪を飛ばすときにムーディーは必ずジャンプする。この滞空して一瞬動きが止まっている間、当然頭も止まっているワケだ。

この時飛ばしてくるカギ爪と頭の横軸がほぼ同じなので、爪、頭の順でわずかに狙いをずらす感じでやればうまくいく。



いい感じに頭を取ったところ。タイミングを覚えてしまおう。

次の部屋に入ったら、画面中央、そして左、右の順でカゲオ（FILE02）を倒し、セキュリティーカードを手に入れて部屋を出る。出ようとしたところへ出口の左右からプルポン（FILE03）が現れる。すぐに対応しないとくらいやすい場所だ。出てくるのを覚えておいて即座に右、左の順で倒そう。



見かけによらず素早いプルポン。両手で殴りかかってくる。

ドアロックを解除したら、次のシーンへ進む。ここには牢屋が2つあって、まず初めの牢屋にはゾンビが5匹ギッチリ詰まっている。牢屋が開くと同時に一斉に向かってくるが、順番を決めて倒していけば頭を取れる。牢屋が開く前にまず右奥のベントリーの



ドラム缶は3回だけ撃って残して、ベントリーを足止めする。

ドラム缶を3発撃っておこう（あと1発でドラム缶が壊せる状態）。これはドラム缶で足止めをして、ベントリーを最後に倒すためだ。そして牢屋が開いたら手前のデブゾンビ、左、奥、一番右を倒し、最後にあと1発のドラム缶を打ち壊してベントリーの頭を取ろう。

次に画面が右にスクロールして、右奥の壁に箱が2つ見える。ライフが入っているが、ここで体力が全開であれば箱を開けるだけにして、後に残しておこう。ライフは消えずに残っているので、もう一度回収するチャンスが巡ってく

DANGER1
背景に合わせて撃て



部屋の真ん中にいるゾンビたちを倒した後、突然右から出現する。前もって背景の赤いドラム缶の上の辺りに高さを合わせておけば、頭を取れる。

るからだ。

2つ目の牢屋は自分で開けよう。3面までできていれば開け方はご存じの通り。しかしここでもう一度確認。牢屋は右端ピンクの電子ロックを撃って開けよう。人質が逃げていくのを待って、3匹いるゾンビの頭を順番に狙っていく。右2発でまず倒し、真ん中1発、左に2発で倒し、真ん中にもう1度1発撃って倒す。これはギルモアの頭を撃つと、くらいモーションがわりと長く入るため、その間を利用して左の奴を倒してしまうのだ。

そしてムーディーが2匹現れるので、先ほど説明したやりかたで頭を取って倒す。さっきの救急箱を取っていなければ、ここで回収しよう。

ゲートを2つ抜けたところに現れるゾンビたちは、手前のゾンビ、その後のやつ、右のゾンビの順で、頭を狙おう。その後すぐに右から現れるプルポンは、ダメージをくらいやすい。後ろの赤いドラム缶の上あたりに高さを合わせて右端を狙っておく。そして出現したとき一瞬間をおいて連射すれば、頭を取って倒せる。

ムーディーがまた2匹現れる。これを倒して、次のシーンへ移る。廊下の通気孔からタランが5匹出てくるのでこれを撃って、天井からの2匹も撃とう。

次の部屋に入ると、まず遠くにゾンビが2匹見えている。

DANGER2
画面の変わり目が重要



この直前、遠いところで2匹のゾンビが揺れていて、これに気を取られているとピンチ！狙いが遅れると命取りだ。画面左端の上のほうを狙って待とう。

その後画面が急に左にスクロールして、ギルモアが巨大ハンマーで攻撃してくる。あらかじめ頭の位置に狙いを定めておいて、出現と同時に倒さないとくらってしまう。

倒すとすぐにスクロールして、途中の左壁ぎわの置物2つのどちらかに、コインが出現する（アイテムポイントA）。エレベーターの分岐は、右の矢印を撃って右ルートを進もう。エレベーターの中から現れるゾンビ2匹を撃って乗り込んだら、次に開いた瞬間、画面中央に撃ち込んでゾンビの頭を取る。

息つく暇を与えてはくれない

左右からパーラー（F−LE04）が出現する。パーラーもムーディーと同じく、3面中最もイヤな敵。こいつの攻撃は主にレーザーナイフを投げる、近付いてきて噛み付くなどだ。パーラーも耐久力が高いが、頭を取ればあっという間に倒せる。ナイフを投げる直前、頭が高い位置に来るので狙いやすい。投げ始めたら何度も投げてくるので、はじき返しつつ頭を狙おう。

柱の影からエビタンが左右に1匹ずつ出てくるので、左、右と倒す。水中から出てくるエビタンは、直前に引き付ければ余裕で頭を取れる。エビタンを倒したらすぐに左壁ぎわの置物を壊していこう。中からコインが出現する（アイテムポイントB）。たくさん置物があるので早めに撃たないとそのまま流れてしまう。

そこから右に曲がると、すぐに人質救出（ポイント2）となる。現れたプルポンと人質との距離が短くて時間がないので、要注意ポイントだ。死角から現れるプルポンの頭を取るのが難しければ、上半身に連発で撃ち込んで救出しよう。後に続いて出現するベントリーも、さっさと倒そう。



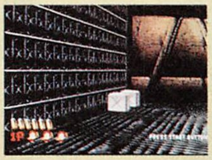
この位置！これこそ頭を狙える時ですよ、お兄さん!!

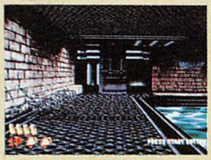
曲がってすぐのロバートは、装甲のない左腹を狙って連射すればあっさり倒せる。右にいるプルポンを倒して、角から出てくるエビタンとベントリーを倒したら、水中からムーディーが2匹で現れる。ここには左に壁があってムーディーはここで初めて、壁を利用した攻撃を仕掛けてくる。カギ爪が飛んでくるのはムーディーの足下で、だいぶ低い位置になっているので勘違いしないように。

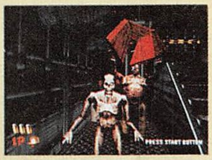
そしてさらに進んでいった先のプルポンを倒した次が、金のカエルを回収するポイントCだ。ベントリーのドラム缶に3発撃ち込んでおいて、リロードしてからカゲオの頭を撃ち、背後の箱とカエルを撃ってドラム缶を破壊しよう。それからリロードしてベントリーを撃てばOK。

この次の部屋には、ゾンビが3匹いる。そして左右どちらかの置物には、コインが隠れている（アイテムポイント、D）。左の置物を破壊したら中央、右を倒し、右の置物を撃って左にいるハリスの順で撃とう。ハリスの攻撃は体に一発撃ち込めば少し止まって時

コインとカエル


POINT A

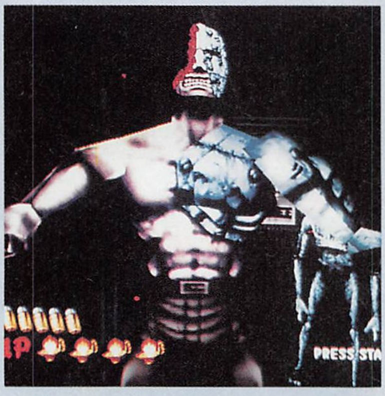

POINT B


POINT C


POINT D


POINT E

DANGER3 それでも頭を狙うなら



頭を狙うとなると2発は必要なので、失敗は許されない。初め画面左上のほうを狙って撃ち、そのくらいモーションが終わると同時に2発目を撃とう。

間が稼げる。また鉄球を持っているほうの腕を落としてしまえば鉄球攻撃を阻止できる。ただしこの場合は、歩いて近付いてくるので注意。

奥の部屋は、人質救出ポイント3。人質が向こうにいてゾンビが手前、頭を狙うとむこうの人質に当たりやすいというイヤなポイントだ。ここは無理して頭を狙わず、胴体に撃ち込めばいいだろう。

ほとんど時間がないが、この右の置物を壊すとコインが現れる（アイテムポイントE）。人質救出が優先なので箱を壊すのが後回しになる。人質にお礼のカードをもらった瞬間、箱に撃ち込んで回収しよう。

ムーディーの壁を使った攻撃に要注意

ムーディーが2匹現れる。今度は両壁を使って攻撃してくる。カギ爪が下のほうから飛んでくるのを忘れずに。そして部屋の中央の柱の影から、ゾンビが急に現れる。その後突き当たりの柱を突き破ってムーディーが出現する。柱の中央に狙いを合わせて、降りてくるまでに頭を取れればラクに倒せる。倒すとすぐに右の柱からパーラーが2匹現れる。距離が近いので、跳び掛かってくる攻撃とナイフ投げ



右を先。左が気になったら、撃てば動きを止められる。

との、2匹による複合攻撃はキツイ。ナイフは画面のわりと上の位置から飛んでくるので素早く対処しよう。

エレベーターで上に上がると、正面にバーナ（FILE05）がいる。そして次にハリスが鉄球を振り回しているので、ここは右から倒そう。その後上からパーラーが2匹降りてくる。これを倒すと次のエレベーターでコース分岐となる。ここは左のシャッターは撃たず、右のコースへ進もう。

先は後僅かだが強敵の密集地帯

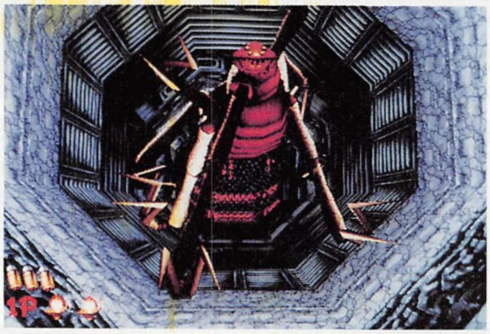
ここからボスまであとわずか。コース自体はそんなに長くないが強敵が目白押しで現れるので、覚悟していこう。まず手前にいるバーナを倒して右、左と頭を狙って撃つ。次のシリルは距離がかなり遠いので、左右のどちらかを狙って確実に倒そう。狙いを外したら2方向から斧が飛んでくる。どちらか片方だけさっさと倒してしまおう。

そしてここから、強敵ゾンビが対になって出現する。まずゾンビが上から2匹降りてくる。こいつらのうち、左が先に攻撃してくる。そしてムーディーが2匹現れる。ここも壁を使った攻撃に注意しよう。さらにパーラー2匹が現れる。ここを抜けると、今度は下からゾ

FILE00

STAGE-BOSS HERMIT





3BOSS

ハーミットの弱点は頭部なのだが、これが小さい上に激しく動く。慣れないうちは開幕の攻撃をくらいやすく、止めるのに苦労するだろう。もちろん攻撃をくい止めるには、弱点に撃ち込まなければならない。画面の中央やや上に構えておいて、動き始めたら撃ち込もう。

ボスは頭を上下に動かして近付いてくる。上か下かどちらかに狙いを絞ったほうが当てやすい。

体力がある程度減ると、ボスはいったん通路の奥に逃げ込む。その後、第2段階の攻撃が開始される。尻からクモの巣を飛ばしてくるが、これはよく見て撃ち落とせる。第2段階ではガードが堅くなっていて、弱点を前脚でかばいながら近付いてくる時は、攻撃を受け付けない。

頭を振りながら接近してくるのだが、ボスの体の向きに注意しよう。必ず頭が上とは限らないのだ。狭い通路いっぱいに足を広げて、例えばボスが右の壁側に腹を向けて（つまり頭部が左の壁側）いる場合、弱点は当然だが上下ではなく左右に揺れる。

ボスが攻撃を開始する前に前もって、どの方向に弱点が動くのか判断しよう。実際は微妙にナナメ右下に腹を向けていたりする。その時々の動きに合わせて撃ち込もう。

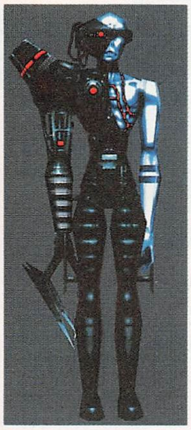
そしてハーミットを倒したらその後も、グラフィックが消えるまで頭に撃ち込み続けよう。これは冒頭でも述べたとおり、120点が加算されるためだ。

ンビ3匹が現れる。左右のゾンビを倒して、真ん中のハリスを倒す。
　このエレベーターで上に上がったところに、最後のザコが3匹いる。先ず真ん中のサイモン、右、左の順で倒せば後はボスへ直行するのみだ。

TOP SECRET ENEMY FILE

このファイルは、キュリアン邸で存在が確認できている人造生物の特徴と弱点を極秘に調査、保管したものである。

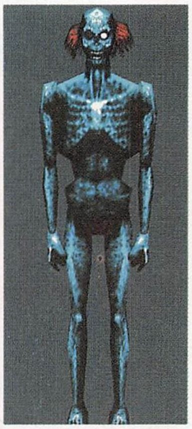
FILE01
TYPE：E-2
NAME：ムーディー




　手に伸縮自在の武器をつけている小型ゾンビ。
　ルービンをプロトタイプとするならば、この敵は完成型に近いと思われる。
　主な攻撃は武器飛ばしである。

　カギ爪状の武器は、ジャンプしているときは上、壁からの時は下のほうから飛んでくる。

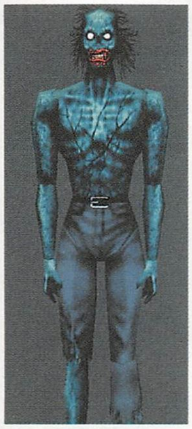
FILE02
TYPE：B-1
NAME：カゲオ




　ひからびたゾンビ。
　どうやら日本人をモデルとして造られたようだ。
　ジメジメしたところを好んで生息している。
　主な攻撃はかみつきである。

　さほど激しい攻撃をしてくるわけではなく、耐久力も3面の中では高くないほうだ。

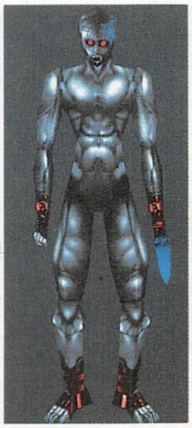
FILE03
TYPE：B-2
NAME：ブルポン




　全身にコケがはえて緑色に見えるゾンビ。
　見かけによらず耐久力は高い。
　主な攻撃は殴りである。

　片手攻撃のときは腕を撃って攻撃を阻止しやすいが、両手攻撃の時は先に頭を取れないとキツイ。

FILE04
TYPE：B-4
NAME：パーラー




　手にレーザーナイフをつけている小型ゾンビ。
　ドレイクをプロトタイプとするならば、この敵は完成型に近いと思われる。レーザーナイフは何回でも補充することができる。
　主な攻撃はレーザーナイフ飛ばしである。

　レーザーナイフを投げ始めたら狙い時。てっぺんに来たとき、頭を狙って撃とう。

FILE05
TYPE：C-3
NAME：バーナ

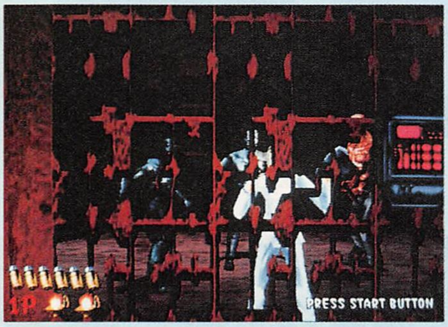



　サムソンを改良して造られたゾンビ。
　火炎を噴出する武器を持っているため、燃えるものが多いところでは出現しない。
　主な攻撃は火炎切りである。

　頭上高く火炎放射器を掲げているので両腕の間を狙って頭を取れる。腕を落とさなくてもOKだ。

人質救出ポイント

1. 1人目は楽勝



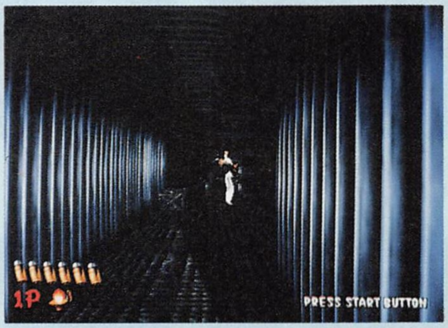
　右のほうの電子ロックが見えたら撃ち込んで、牢屋を開けよう。後は人質が逃げていくのを待っているだけでOKだ。

2. 時間がない！



　ブルポンの頭を狙いたいところだが、外すとすぐに人質に近寄ってやられてしまう。ムリだと思ったら上半身に連射しよう。後から来るエビタンもだ。

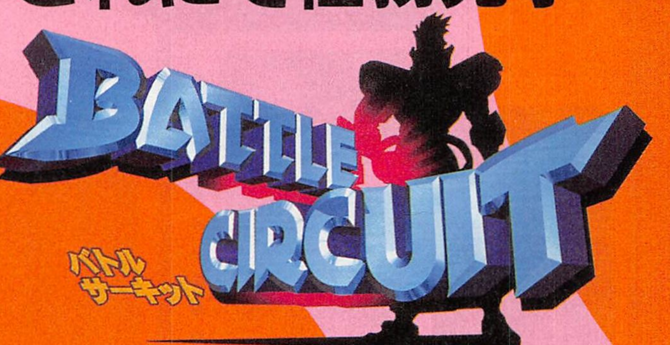
3. 正確に背中を狙え



　背を向けたロバートを倒すときに、後ろに人質がいて非常に邪魔。右に外すと終わるので背中の中心より心持ち左にずらして撃ち込もう。



これにて任務完了



ついにラスボスである天帝システム"マスタープログラム"との対決。心を一つに、「バトルダウンロード!」

攻撃を見切って勝機を見いだそう
マスタープログラムを止めろ

マスタープログラムの多種多様な攻撃パターンを紹介していこう。

担当:KKYーいなりん

なんと、マスタープログラムには全部で10種類以上の攻撃パターンが存在する。これをすべて理解することが、マスタープログラム攻略への第一歩である。下のほうに攻撃パターンの写真が載っているので、ここからはこれを見ながら読んでいってほしい。

①ストーム(はばたき)

物理変換ホログラムによって作り出されたドラゴンの巨大な翼を羽ばたかせ、プレイヤーを引き離す攻撃補助的動作。このあと色々な攻撃を仕掛けてくるのだが、これ自体には攻撃力はない。

②テラクラッシュ(体当たり)

ストームのあとに放つ攻撃その1。急上昇したあと、プレイヤーめがけて猛スピードで体当たりを仕掛ける。ブルードラゴンの状態でくることが多いが、レッドドラゴンに変わってからくることもあるので注意しよう。

③ブリザード(アイスストーム)

ストームのあとに放つ攻撃その2。ドラゴンの口から広範囲にブリザードを起こす。ドラゴンの顔に近づいてしまえば特に問題ない。

④ゴッドナックル(ストレート)

ストームのあとに放つ攻撃その3。プレイヤーに向かって空中からスピードに乗って鋭く重いパンチを繰り出す。

⑤ブレス(火炎放射)

レッドドラゴン状態の攻撃で、ドラゴンの口から巨大な火柱を発しつつ、画面端を奥行き方向に移動する。見た感じかなり痛そうだが、当たると本当に痛い。

⑥メテオ(隕石攻撃)

これもレッドドラゴン状態の攻撃で、急上昇してから広範囲に火炎流を巻き起こす隕石を投下してくる。

⑦アークライト(レーザー)

人型状態の攻撃。天高く差し上げた両手の間にエネルギーを溜めて、3WAYのレーザーを撃ってくる。

⑧テンタクルズ(タコアタック)

ドラゴンからタコに変化したあと、その体に強力な電磁波をまとって、フィールドの壁で跳ね返りながら突進してくる攻撃。

⑨レイジング・テンタクルズ(タコタイフーン)

タコの周囲に小型竜巻を発生させて、四方に飛ばす攻撃。小型竜巻は、時計回り方向に回転しながら広がっていく。

⑩アルティメット・カルチャー(分身ダンス)

分身したあとあやしげな音楽とともに電磁波を発生させ、近寄る者の戦闘回路を暴走させる攻撃。

⑪ジャッジメント・デイ(巨大岩石落下)

マスターシステムの究極攻撃。天帝システムの周囲を形作っていた巨大な岩石を特殊物理的操作によって浮遊させたあと、プレイヤーに向かって落下させる攻撃。

このほかにも、タコが火球を吐いてくる攻撃(オクトパス・ファイア)と(写真⑫)、人型の状態からつかみにくる攻撃(写真⑬カイザーアッパー)がある。

マスターシステムの攻撃パターンはこれで全部である。次のページからは各キャラごとの攻略に入っていこう。


①ストーム


②テラクラッシュ


③ブリザード


④ゴッドナックル


⑤ブレス


⑥メテオ


⑦アークライト


⑧テンタクルズ


⑨レイジング・テンタクルズ


⑩アルティメット・カルチャー


⑪ジャッジメント・デイ


⑫オクトパス・ファイア


⑬カイザーアッパー

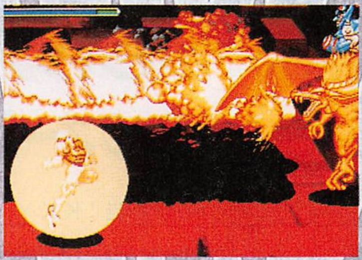
勝手にパワーアップすんなよ!
サイバーブルー
担当：MVP

マスタープログラムとの闘いになる前に、ハリーがすべてのアップグレードをしてくれる。

だがこれはサイバーブルーにとっては非常にやっかいなことである。

なぜかといえばメガクラッシュ強化もされてしまうので、例え相手が離れていても自動的に体力を消費してしまうからだ。従って他のキャラよりもさらに慎重に対処していかないといけないぞ!!

ハリーのおかげで気軽にメガクラッシュが使えない!!



ドラゴン時

まずはオーソドックスな氷のブレスに対して。

このときは下からダッシュで走り込み、そのまま下から上にダッシュ攻撃を出していこう。

次に突進攻撃。このときは画面下の隅でジャンプでかわして、すぐにP連打で少しでもダメージを与えておくとい い。

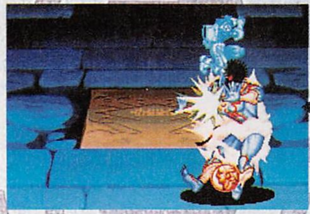
最後は画面外に消えてから戻ってくるとき。このときは影を見つつ横座標を合わせて、対空攻撃をタイミングよく当てよう。

炎のブレスのときは下の隅で待ち、P連打でダメージを与える。

人間になったとき

マスタープログラムが人間になったときはチャンスだ。

このときはダウンロードで自分のパワーを上げて、そのまま近づいて連続技を狙うのだ。連続技はジャンプ下突きからやるといいだろう。



そしてジャンプ下突きからの連続技を狙え!!



今がチャーンス!!まずはダウンロードでPOWERを上げろ。

とにかく↓↘→+Ⓐが重要
キャプテンシルバー
担当：MVP

キャプテンシルバーで重要なのが↓↘→+Ⓐである。これまでの道中でも重要だったが、マスタープログラムになってもそれは一緒である。

ドラゴン時

マスタープログラム戦で最も時間が長いのが、ドラゴンになっているときである。このときは防御力が高いのでなかなかダメージが入っていかないが、地道に↓↘→+Ⓐを当てていこう。

狙い目は氷のブレス、炎のブレス、画面外から戻ってくるとき、の3つである。

氷のブレスはすぐにダッシュで奴の口の下にまわり込み、そこから↓↘→+Ⓐを出していこう。1つ注意したいのが、↓↘→+Ⓐの後、画面がややスクロールしてしまい、シルバーが画面下の隅の基本の位置に戻ったときに、マスタープログラムの次の攻撃がわかりにくいのだ。よく注意して見ているようにしよう。

炎のブレスのときはあまり深追いせずに安全地帯にいて2回ぐらい攻撃すればいいだろう。

画面外から戻ってくるときは影を見て横座標を合わせて待ち、きちんと引きつけてから↓↘→+Ⓐを出していくこと。

ゴッドナックルは、やや早めにジャンプしてかわし、着地でP連打でほんの少しダメージを与えるようにしよう。きちっと対処できるようになればノーダメージなのでプレッシャーに負けないようにしよう。



基本的には攻撃力の高い↓↘→+Ⓐを当てていこう。

人間のとき

マスタープログラムが人間に変身したときは、防御力は普通なので大ダメージのチャンスだ。

まずは適当にジャンプ下突きを連発してヒットするのを待つ。

下突きがヒットしたらそこからP連打・対空攻撃・レバー前入れⒶの1セットを入れるといい。



人間時はジャンプ下突きが当たるのを待とう。

エリアルダンスを狙え!
イエロービースト
担当：伊勢猫

ダメージ重視!

移動スピードの速いイエロービーストであれば、基本攻略の練習は必要だとはいってもマスタープログラムの攻撃自体を避けるのに、ほかのキャラほど苦労はしない。ところが攻撃のダメージ自体が低いため、自然と長期戦になってしまうので無理な深追いをして、余計なダメージをくらわないように心がけたい。

さて、実際に攻撃をしていくポイントで使っていく攻撃は、ビーストの場合であればエリアルダンスがダメージ量が高いのでおすすめ。しかも、エリアルダンスはヒット中にボタンを連打することでヒット数を増やしていくことができるので、出した後は忘れずにボタンを連打してヒット数を増やしておくこと。



対マスタープログラム戦はエリアルダンスをメインで使う。

ここで行け!

マスタープログラムの攻撃パターン中で、ビーストが最も効率よくダメージを与えられるポイントは巨大岩石落下攻撃中がそれ。

基本攻略でも説明している通り、まずは上から落下してくる岩石をメガクラッシュですべて回避。中央のマスタープログラムが乗っている岩石に近づいてからエリアルダンスを出していけば、かなりの大ダメージを与えていける。

また、分身ダンス攻撃に対しては攻撃判定が非常に広くエリアルダンスを狙っていくのは危険。この攻撃が来たときのみエリアルダンスではなく、横座標を合わせて溜め撃ちのフィンを使おう。



分身攻撃時のみエリアルダンスではなくフィンを使え!

2段ジャンプで楽勝だ
ピンクオーストリッチ

担当：KKYーいなりん

踏みつけだけでOK

ピンクは2段ジャンプと自由に動けるメガクラッシュを持っているので、簡単に天帝の攻撃を避けることができる。

基本的に天帝と戦うときは、天帝が自分より右側にいるときは画面の左下、自分より左側にいるときは画面の右下をキープしておく。

ブリザードの場合は天帝に向かって2段ジャンプして近づき、天帝とラインを合わせてから踏みつける。

ゴッドナックルの場合はタイミング良く垂直2段ジャンプで避けたあと、少し待って天帝がドラゴンに変わったあたりで踏みつける。

テラクラッシュの場合はレバー上で突進をかわしたあとに、天帝が中央に戻っていくところを踏みつける。

メテオの場合は自分が画面の下のほうにいたときは、1個目の隕石が画面の下のほうに落ちてくる。このときは素早く画面の一番上に移動すれば隕石をかわすことができるので、天帝が中央に戻っていくところを踏みつける。

ここまでに紹介してきたパターンでは、1回の踏みつけで3～4HITさせるのが精一杯であるが、ここからは天帝に大きなダメージを与えるチャンスである。

ブレスの場合は天帝が画面の奥から手前に移動してくるときは、画面の左下（または右下）に来たあたりで踏みつける。逆に天帝が手前から奥に移動するときも画面の左下（または右下）で踏みつけることができるが、この場合は素早い反応が要求されるので無理に踏みつけなくても良い。

この他に、天帝が人型になったときも基本的には踏みつけで問題ないのだが、テンタクルズとアルティメット・カルチャーは判定が強いので無理に踏みつけなくてもいい。

ジャッジメント・デイはメガクラッシュを連打していれば問題ないが、普通に避ける方法も簡単に紹介しておこう。まずはしばらく動かないでその場で待ち、写真のように右側に岩が振ってきたら右にダッシュして正面にくる岩を避ける。あとは地面の影を見て、上から降りてくる岩に当たらないようにすればよい。岩を避けたあとは、岩の上に乗っている天帝を踏みつけにいく。



右側の岩が通り過ぎてから右にダッシュしていく。

やっぱりゲ○重視
エイリアン・グリーン

担当：C・LAN

基本的な対処法

基本的な対処法は基本攻略にあるものと同じだが、グリーンを使った場合少し勝手が違ってくる部分がある。

まず移動の遅さとジャンプの短さ。このせいで空中からのストレートが避けにくい。早めに前兆を見極め、急いで反対方向にダッシュジャンプ。できるだけダッシュで距離を稼ぐのが重要だ。

他の攻撃も移動が遅いため、常にダッシュできるように、無駄な動きはなるべく避けること。

溜めて吐きまくり

天帝に攻撃するのはハニービーアタック。狙いどころはアイスストームの後や攻撃後の下降中など、他キャラと同じ。天帝は空中にいるが、ギリギリ引っかかる。間合いを合わせれば分身ダンス中に当てることもできる。

しかしながらハニービーアタックはため技。そのため常に溜め続けていなくてはならない。そこで困るのがメガクラッシュ。使うためにはこの技を一回出さなくてはならず、大きなスキを作ってしまう。

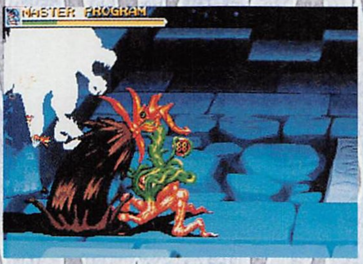
火炎放射や隕石攻撃などの誘導を間違えて、やむなくメガクラッシュを使いたいときもある。

そんなときは一回ジャンプしてボタンを離してためを解除し、着地してメガクラッシュを出そう。それでも間に合わないようなら空中でダウンロードだ。

とにかく天帝は体力が多いので根気が必要。一撃が痛いので慎重にいくべし。



メガクラッシュを急に使いたいときはジャンプして解除。



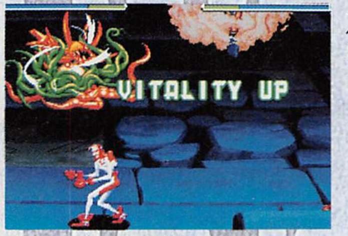
スキを見逃さずハニービーアタックを当てていこう。常にためろ。

やはり足並みをそろえるべし
2Pプレイ攻略

担当：MVP

2人同時プレイでマスタープログラムまで来た君たち。相棒との息はピッタリ合っているかな？

一人がグリーンを使ってくれると非常に安心感があるので、ぜひメンバーに加えておくべし。



グリーンがいると心強いね。

ドラゴン時が重要

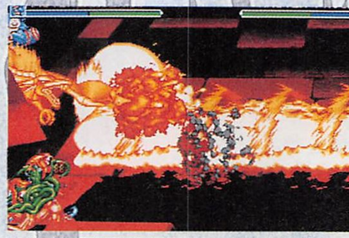
ドラゴンのときに君たちの名コンビぶりが問われる。

それぞれのキャラでどのような攻撃をしていくのがいいのかは、各キャラのところを参照してほしい。

基本的に各キャラのところと動きが一緒になるが、息を合わせないといけないところが2カ所あるのでそれを見ていこう。

①炎のブレス

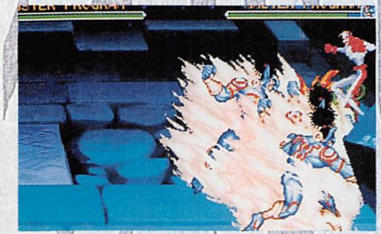
画面下の隅が安全地帯であるが、これは両者がちゃんとドラゴンのいる位置に反応していかないといけない。2人用だとつい画面を動き回りたくなるかもしれないが、ちゃんと2人とも一緒の動きをしないと死ぬことになるぞ。


炎のブレスは二人ともちゃんと安全地帯に入ることができる。

②ゴッドナックル（突進）

人間状態に一瞬なって突進してくるこの攻撃は、二人とも一緒にいるとタイミングを取りづらいかもしれない。マスタープログラムの狙いは一人なので、狙われていないもう一人は別の位置に移動して相棒の避けを邪魔しないようにしよう。

マスタープログラムに関する注意点は以上の2つだ。あとはキャラの動きをきちんとマスターすればOK。


突進のときの狙いは一人。もう一人はどいてあげよう。

MISSION2、3のシークレットルーム探しに行こう！

MAXIMUM FORCE

テロリストを撃っているのか　シークレットのために撃っているのか　よ～わからん状態に！
気がつくと死んでるし！ほとんど乱射状態だし！

担当：ずるずる

販売元／㈱エス・エヌ・ケイ

MISSION1 げっ！ まだあったシークレットルーム！

もうこれ以上ないっていうぐらい必死に撃ってる(何を？当然ぶっ壊せるモノです！)のに出てくるんだもの！

というわけで今回、ミッション2、3をやっていこうと思っていたんですが、ミッション1でもう1つ出てきたので、これも合わせてシークレットルーム探しをしていきたいと思います。

さて今回見つかったのは、予想していた前半部分ではなく、中盤の海底を進むところ。

ここでは海中に浮く機雷と正面から来るミサイルの応戦となる。

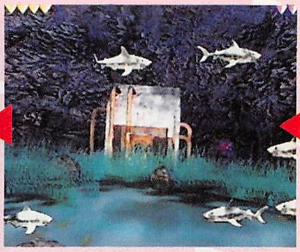
展開としてきっと機雷を全部ぶっ壊せばいいのかなぁ、と思って撃つことが多かったため、ミサイルを撃ちもらすことが多かった。そこに落とし穴があったらしい。

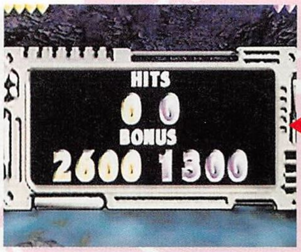
実はそのミサイルを全部撃ち落とすといいらしい。

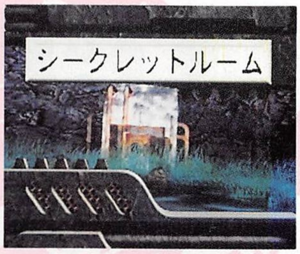


一応それを目指してやってみるとまずシークレットルームに入れるのだが、ちょっと気になるのが、全部落とした瞬間にシークレットルームが出ず、少し間があってから入るのだ。

でもこれで出るので間違いではないと思う。







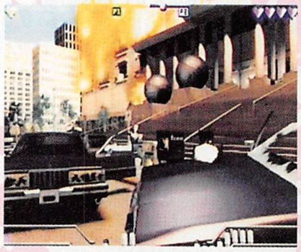
そ～れシークレットルームへ！ここよりも前にあるのかな…。

わかればここ、1人プレイでも十分に対応できると思うので試してみてください。

でもここより前でありそうなんだけどなぁ…。

MISSION2 壊せるものが多いけど小さいのがつらい。まだまだありそう…。

さてミッション2へ。今のところ5カ所見つかっているので、この5カ所についてシークレットルームを見ていこうと思う。



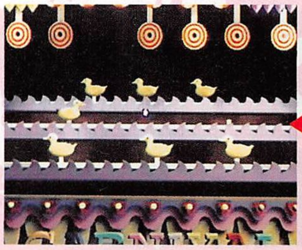
車のガラスを狙うが出ない。撃ちもらしがある？それとも…。

まずは前半、図書館に入る前の外で1つ目がある。

これは、6本の柱で建っている見晴らし台みたいなところで、その柱にあるポスターを全部撃てばいい。







これは発見しやすいし、目標も大きい。楽だ！

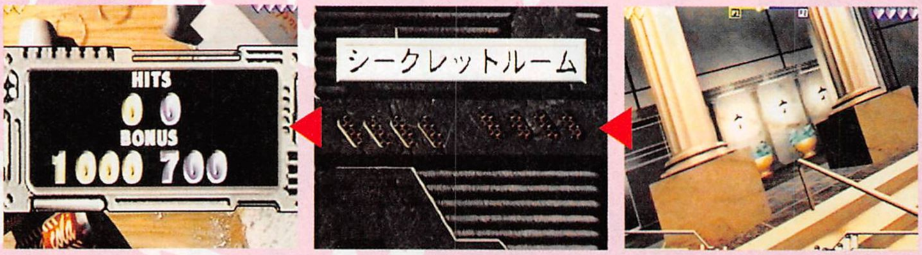
今回のシークレットルーム、お祭りのときにやっている射的みたいなイベントになっている。なんかなつかしい。

2つ目は、まだ外にあって、図書館の入り口を正面に見て、右側にある3つの街灯を撃てば入れる！



ゴキブリルームに当たると…なんかやだなあ、これ！

この街灯、小さいのでなかなか当たってくれないのがつらいところ。それでも狙うのだけれど、テロリストの銃撃もあるんだよね！要注意！



電灯を3つ壊す。けど遠いし小さいし、当たりにく〜い!

さて3つ目は、いよいよ図書館の中に入っての展開で見つける。

入り口から入ったら、奥を向いた中銃撃戦があったあと少し進み、反対側を向き動く。

そして植木鉢越しにカウンター付近を見ながら右へ移動しつつ撃っていく。

このとき、カウンターの上に物が置いてある。これを残さず撃つと…出るらしい。

ここで他の条件を探すと、鉢があるが、残っていても出ることを考えると違うらしい。

ほかには、条件がテロリストといった考えもあるが、今までの例からしてそれはちょっと考えにくいので、やっぱりカウンターの上の物なのではないかと思われる。まあどれもこれも狙ってみるのがいいと思うのだが、死んじゃあ意味はないからやれる範囲でがんばるしかないよね。



図書館の中に入る。カウンターの上のモノを壊すと…。

4つ目は、3つ目のすぐあとにある!

3つ目のあと何が撃てるのかというと監視カメラしかないのだが、でもこれ、他に残っていることを考えると何を撃っているのか未確認状態中。

強引にこじつけるならその間に現れるテロリストを全部撃つことぐらい。でもこれって説得力がないんだよね。



前のシークレットルームからすぐあるので非常にわかりにくい。

前のシークレットルームとの間が短く、撃てるモノが少ないのですぐはっきりしそうなんだけど…。

助かるのは、この付近でのテロリストの銃撃があまり厳しくないこと。けっこういろいろなものを狙って撃てる場面でもある。

さて5つ目であるが、これは少し進まないと出てこない。

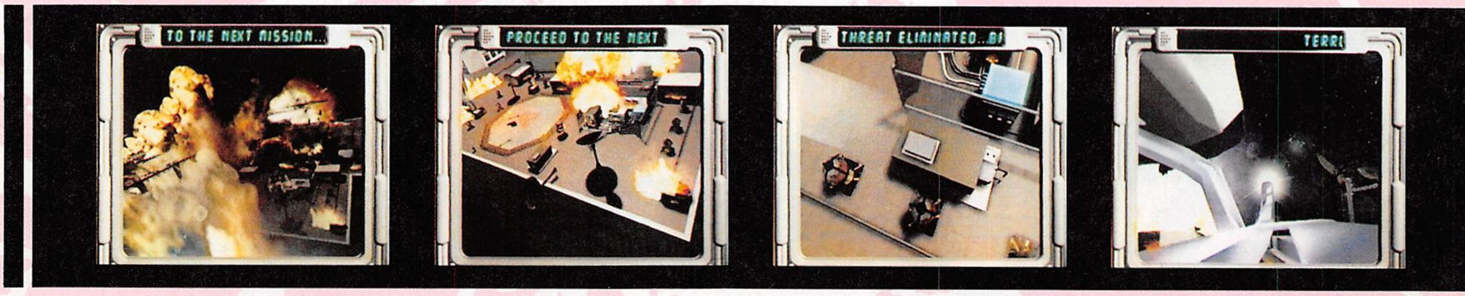
エスカレーター上での銃撃戦を終え、一度評価が出る。

その直後に人質の乗ったエレベーターの中に入る!このエレベーターに乗り込むとき、各階の指定ボタンが目前に現れるので、これを全部壊すと、入れるのだ!



これはわかりやすい。全部壊せばいいだけ。手、震えてない?

目標がアップになるので一見狙いやすいが、そのかわり数が多くて、あせると狙いが定まらずけっこうミスしやすいので注意したい。

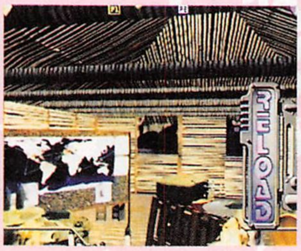


MISSION3
よ〜く探さないと… 気がつくと 出ないときも!

ミッション3であるが、ここ、やってみたことのあるプレイヤーならわかると思うが、やたらに壊せるモノが多い。

木箱やタイヤなら大きいし、発見もしやすいんだけど、これが小さかったりするともう大変!それでもって数が多かったりすると本当に出るの?とか、出るかもしれないという不安の中でゲームを展開することになり、気分よくプレイできない。

それでも狙っていくっていうのがゲーマーの運命なんだろうけどね!



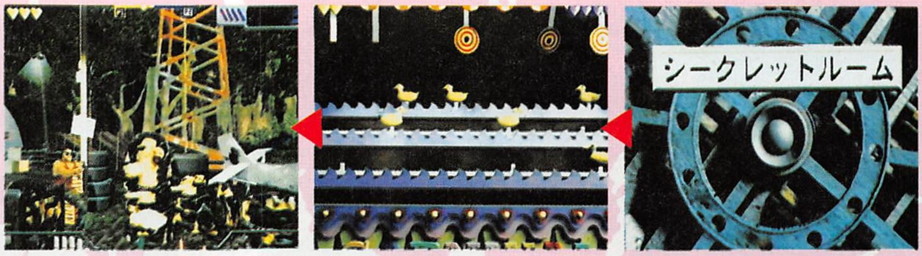
このあたりの下にあるビンを全部撃つと出そうなんだけど…。

それではミッション3、見ていこうと思う。

ジャングルに降り、敵基地へ進入を決行。

基地内には箱やビンが並んでいる。これを狙うのだが…。

数の多さに四苦八苦しつつ進む。きっとここらにもあるんだろうと気にしながら…。そんな中、1つ目が出る。1つ目は、緑色の簡易トイレ?の立ち並ぶところを過ぎたところにあるタイヤたちだ。



1つ目は多分タイヤだと思う。でも全部ではないらしい。

このタイヤを撃っていくとシークレットルームに入れる。

壊せるモノが多いので、どれを撃っているのかを限定するのが難しいのがつらい。

でもここはタイヤ以外撃つモノがなさそうなのでタイヤを撃ちまくっておこう。

2つ目は、工場に入るところなのだが、ここ、何を壊して出てくるのかがいまいちはっきりしないところ。

考えられるのは、工場の窓ガラスなのだが、全部壊していなくても大丈夫らしいところがナゾ。

他のモノはというと、ウーンなんだろう…とうなってしまうほど思いつかない。

上にある電灯2コ壊して入れたときもあったり…。

ここはもう少し研究してみたいので少々お待ちを。



2つ目は工場の入り口付近で出る。これもまた特定しにくい。

3つ目は、工場内に入ってすぐで、一度右側を向き、銃撃戦をしたあと、左側を向くのだが、その視界の中の左下に、長机の上にコップが2つあると思う。これを壊すと入れるのだ。

この付近の展開は、近いところ、遠いところから撃たれるので、けっこう難しいかも。



3つ目はわかりやすく、机の上のコップ2つ。これは楽勝かな。

でも発見はしやすいと思うし、コップの数も2つなので、それほど急がなくても大丈夫だ。一度に狙って壊さなきゃね。やってみよう!

さて、ここ以降なのだが、まだ工場内での銃撃が続く。

その途中に、かなり壊せるものがあるのだが、いまいち壊しきれない。



このあたりにありそうなのだが、動くトラックは狙いにくそう。

テロリストたちの攻撃が激しいために狙いにいけないということもあるのだが、もう一つの原因として、動くものがあるという点。

もしその動くものもシークレットルームに入る条件に入っていたら…。これはもう大変!どこが壊せるのかという確認すら難しいのだから。

まあその中で怪しいと思われるところを挙げてみたけど、どうだろう、撃ちきれるかどうか。連射装置でも付けないと…なんて考えてしまう。

まあそこまでしてやらないといけないほど難しく作っていないと信じるしかないけど、可能性がある限り狙いたい。



通路の下を走るネズミ。ウロチョロするので狙いにくい。

とくに後半の通路では、電球やらネズミやらけっこう小さいもので撃ちもらすものが多い。これらもシークレットルームへ入るカギとしてチェックしておきたい。

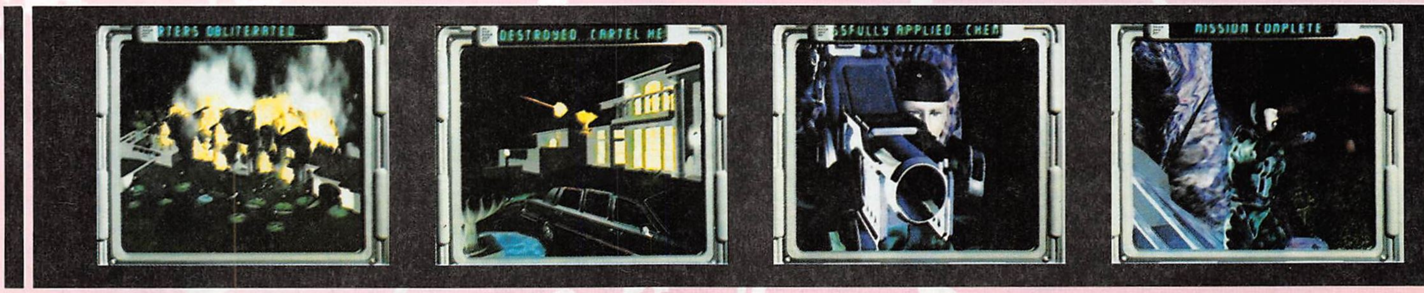
ほとんどゲームの内容が変わってしまう遊び方ではあるが、この宝探し的なところがまたゲーマーの心をくすぐるんだよね。



よ～く見ていかないと電球は発見しにくい。

一度この味を口にしてしまうともうやめられません!

まだまだこれから!やれるだけやってみますかね!



いち早くプレイできるということでたくさんの人が集まったKOF97。



SNK Privdt Show Report

エス・エヌ・ケイ プライベートショー リポート

さる7月1日、4日に大阪と東京においてSNKプライベートショーが開催された。その模様を、取材に行ったハマーとCHUにリポートしてもらおう。



フレームが超たくさんあったネオプリント。KOF97バージョンまであったぞ。

ショーはいかが!? ライター座談会

はまー（以下は）…まずはショーの感想からいきましょう。

CHU（以下C）…老若男女問わずたくさんの人が来ていましたねー。なんかどう見ても小学生にしか見えない奴もいたけど（笑）。

は…KOF97のほとんどが通信対戦台での出展だったけど、なんかショーとは思えないストロングスタイルの人が多かったよね。おかげで全然勝てなくて、他の出展物ばかり見てたりして（笑）。で、そっちの方が結構面白かったりして。

C…うん、トラックボールのイライラ棒はわりとイケてたよね。ただ、見返りがないのがちょっと…。

は…え!?あるって。ちゃんとパンフレット読んでねーだろ（パラパラ）。

C…あ、ホントだ。

は…上級クリア時には攻略証が発行されるらしいぞ（注・発行機能はオプションになります）。それよかK.O.F.'97はどうだったのよ?

C…エキストラモードを使っている人が多かったような。

は…やっぱ攻撃避けは魅力的だったと。魅力的といえば新キャラはどう?

C…シェルミーっしょ!イケ

やっぱし侍魂には期待大だね!



は…ネオプリントはどうだった?

C…お気にのシェルミーとツーショット!出るのも早くて画像もキレイ!おまけに色持ちもいいとくりゃ〜文句なし!!やったぜ高津ゥ!

は…?高津って誰だよ。

C…SNKの宣伝課の高津さんだよ。知らないの?ほらよくファ○通の漫画に出てきてるSNKファンには超有名な人だよ。今回もお世話になりました。ガルフォード似の中村さんも。

は…(さらに無視)じゃあ次は新基板のサムスピの話でも。

C…キャライラストがスゲー良かったッスね。

は…なんか、そんな話ばっかりなんだけど…。

C…全キャラ見れなかったし、まだなんとも言えないかな。レースもののラウンドトリップRVはほぼ完成してたけど。

は…一見普通のレースものなんだけど、コースに分岐があったり逆走車がいたりして、実はハチャメチャなゲームかも。

C…道に岩が転がってたりしてるしね…。

は…では、最後に感想をひとこと。

C…東京駅で冷凍ミカン買えなかったのが痛かったッスね。



もう一つのハイパーネオジオ64基盤のゲーム、ラウンドトリップRV。



プロモーションビデオとゲームのオープニングが超カッコ良かったサムライ。ゲームができなかったのは残念。

SNK 各種プライズ製品



ネオプリント



KOF97ものプライズも盛りだくさん。ファンならもちろん全部ゲット?。

てるよこのキャラ!!制服以外で久々のヒットっすよ!(原文ママ)

は…うーん、まわりの意見は「?」だったけど!?

C…クリスはひーこー先生向けかな。

(ここでひーこー先生のツッコミが入る)いや、僕は14歳という設定を見た時点で警戒心が…(注・もっと年下がよかったらしい)。

は…山崎は、まあ期待どおりの仕上がりだったかな。あのムチのような蛇使いはシビれる。

C…台の都合でユキが見れなかったのは残念。制服見たかったのに…。

★東京荻窪マルゲ屋ストーリー★

7/19(土)やったよ、マルゲ屋東京荻窪店超始動!!

営業時間 11:00〜21:00

開店超目玉3連発!!

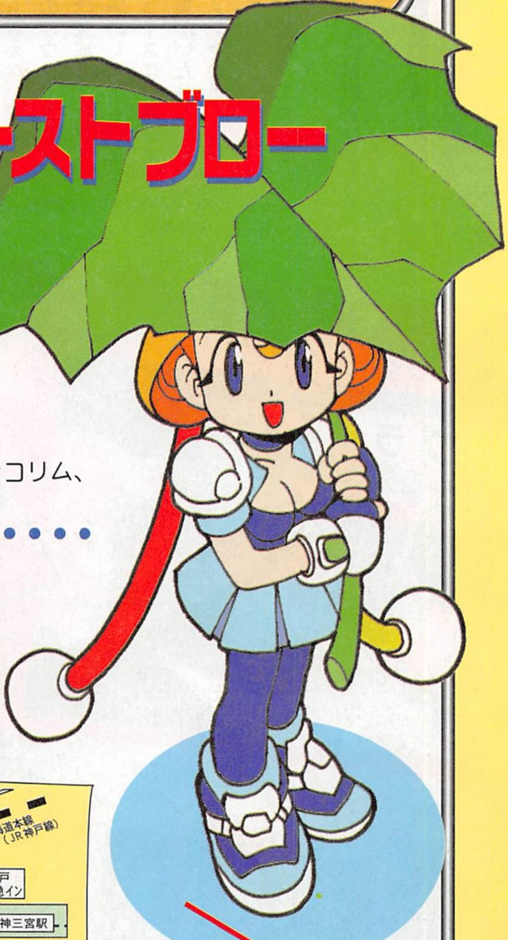
オープニングフェアファーストブロー



1 **"ときめきメモリアルグッズフェア"**
『新商品内蔵ときメモ袋』限定50個　価格￥5,000
※中身は10.000以上の品、超お買い得!!

2 ブロー **"エヴァンゲリオンフェア"**
7／19、劇場版エヴァ第2弾封切を記念した、大豊穣ラインナップ

3 ブロー **"オープン記念福袋"**
6、000円相当の品を3、000円で販売!! サクラ大戦、ナコリム、エヴァなど多彩な商品で真っ向直球勝負。



★新三宮伝説★

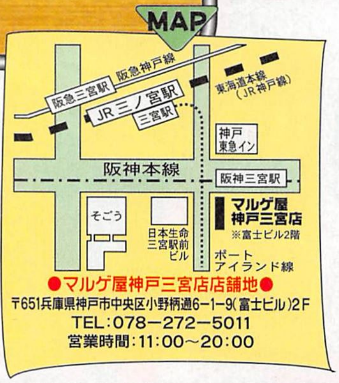
マルゲ屋神戸三宮店7/12(土)オープン
勧善懲悪大営業中

営業時間 11:00〜20:00

1 **オープニングフェア痛快第1弾!**
「ギャルゲー福袋、通称"G袋"（呼ばねー）」

2 **映画封切（7／19）とシンクロ第2弾!**
エヴァンゲリオンフェア開催!!

クイズ **問題：神戸三宮店オープンフェアの「ギャルゲー福袋」。中身のうち正しいものはどれ？**
1.「ギャリバン」 3.「G.I.ジョー4人用筐体」 2.「Gファイル」 4.「ギャルゲーグッズ」



答え…4（であるが、私としては2がいい）



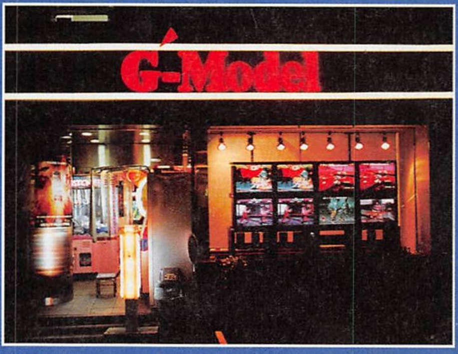
模範遊戯場

ゲーメストのゲームセンター

G´-Model

ゲーメストモデル

※7月19日（土）より、土・日・祝日に限り、営業時間を通常から2時間短縮した**10:00〜21:00**とさせていただきます。



イベント台2台配備

★月2回のゲーム入れ替えを実施予定。ライター選名作（趣味）基板から、お客様のご要望に沿ったモノまで変幻自在の対応で貴方に迫る!
近日、ハイスコア本誌掲載予定で、さらにアップグレードかつバトルヒートだ。店頭にてスコア集計中!
G−Model営業時間…10:00〜23:00（土・日・祝日は10:00〜21:00）

※B1Fマルゲ屋神保町も11:00〜21:00まで営業中。地下だから天然クーラーってかんじ。

SHINSEISHA

鉄拳3シリーズ

ゲーメスト ムック

白黒つけてやる!!

■ハイレベルな攻略解説に早くも反響続出の『ACT.2 完全攻略編』。鉄拳3の奥深いゲーム性を，ゲーメスト鉄拳3攻略チームが徹底的に攻略。君が勝つために本当に必要なものがどれかはこれを読めばはっきりする。白黒つける時がきたのだ。



GAMEST MOOK vol.84 大好評発売中!

ACT.2［完全攻略編］本体価格980円

技の動きを連続写真で完全再現!!

■流麗な技の数々が連続写真と細かい解説付きで，君の手元で鮮やかに蘇る!!
鉄拳3を極めるにはまずこの一冊から始めるのが一番ではなかろうか。
己を，そして相手を知ることが勝つための力の土台となる!!

GAMEST MOOK vol.76 大好評発売中!

ACT.1［基礎知識編］本体価格850円

ゲーメスト ビデオ

鉄(くろがね)の拳(こぶし)を磨き抜け！

風間仁ほか総勢10名を完全攻略！
大ヒットゲーム“鉄拳3”ビデオ第一弾！ナレーター：榊原良子

GAMEST VIDEO vol.37 1997年7月30日(水)発売!

ACT.1

商品番号：GV-37
定価5800円(税別)

- カメラモードを取り入れた，アクティブなキャラクター紹介！
- より分かりやすくなったシステム解析！対戦を例に挙げて説明するぞ。
- 空中コンボ，起き上がりからのコンボ，クロスチョップからのコンボ…様々なジャンルの連続技コンボをあますところなく，バッチリ魅せます！
- 戦いの殿堂“対戦コーナー”。ノーマル10キャラクターの美技があなたのエンドルフィンを刺激する。

8月末発売めざして鋭意製作中!

■隠しキャラを含む全キャラクターの完全究極攻略編！
ACT1，ACT2両方買った人にはゴージャスなオマケをプレゼント予定！

GAMEST VIDEO vol.38 8月末発売予定

ACT.2 価格未定





麻雀、好き?
連打開始ッス!
対戦
ホットギミック
この夏、彩京初の麻雀ゲーム登場!!
TOMOKO
声:矢島晶子
SETSUNA
声:こおろぎさとみ
APRIL
声:松井菜桜子
HATSUNE
声:水谷優子
AOI
声:大谷育江
YUKO
声:佐々木菜摘
●超美麗26万色グラフィックス!イラストのクオリティそのままのアニメが熱い!!
●登場キャラクターは10人以上!ファン感涙の豪華声優陣が熱い!!
●男気の麻雀伝説!ひと味ちがう通信対戦モードが熱い!!
彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO
©1997 PSIKYO
株式会社 彩京
〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL/03-5340-8768(代表)
ホームページ http://mailhost.net/~psikyo


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
KOF '97
COMING UP!!
THE KING OF
FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97、ネオジオで登場！
©SNK 1997
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。
NEOGEOはSNKの商標です。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp


WELCOME TO
WARNING
REWARD
MISSING



★初心者にうれしい…♥。コマンドを入力しなくても、ボタンを連打するだけで必殺技が出せる！<EASYモード>。

★空中でも上級者に劣らない連続技で攻撃を繰り出せる！憶えやすくなった<エリアルレイヴ開始共通コマンド>。

★おなじみ2on2タッグバトルシステムに加え、ピンチの時に即座にいつでも援護攻撃できる！<ヴァリアブルアシスト>。



株式会社カプコン®

＜AM事業本部＞
●本　　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



●**ビバ・サーカス(茂原店)**〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(富津店)**〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(相模原店)**〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(座間店)**〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(山室店)**〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】●**プラサカプコン(高岡店)**〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】●**プラサカプコン(魚津店)**〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y² FACTORY内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(美濃店)**〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**マジカルカプコ(豊田店)**〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】●**キッズパーク(豊田店)**〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】●**キッズカプコン(青木店)**〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】●**プラサカプコン(安城店)**〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(弥富店)**〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(アクティ)**〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61●**プラサカプコン(コスモタワー店)**〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224●**メルヘンランド(岸和田店)**〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(熊取店)**〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】●**プラサカプコン(AP店)**〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】●**ビバ・サーカス(桜井店)**〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(可部店)**〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS
発刊以来、大好評のシークレットファイル。只今《ポケット ファイター》を準備中です!!

ロックマンは10周年! これからもよろしく!!

1997年度 会員募集中!!
ただいま、カプコンのオフィシャルファンクラブ<**カプコンフレンドリークラブ**>の会員を超募集中です。この機会にぜひキミもいろいろな特典や情報をゲットしよう!! 入会お申し込み・お問い合わせは→**TEL:06(948)0555**まで!!お待ちしております。

●好評稼働中!!● **CAPCOM FAX 通信** FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/

ゲーメスト August 8.15 No.199
平成9年8月15日発行(毎月2回、15日、30日発行) 第12巻第13号通巻199号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋已代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-2 ☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円

雑誌22443-8/15　ⒸSHINSEISHA 1997　Printed in Japan　T1122443080568